AINA KAIKKI PELISSÄ

SUPER POWER

VOITA AITO BOMFUNK MC's -TAKKI + PALJON MUUTA!

#5
• Toukokuu 2000
• Hinta ~~25~~ mk

HINTA NYT VAIN 25,-

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA
Kylmiä väreitä

F1 2000
Moottoreiden mylvintää

MICROSOFT X-BOX
Superkonsolin yksityiskohtia

YKSINOIKEUDELLA SUPER POWERISSA: PELIHAASTATTELUSSA

BOMFUNK MC'S

– TESTATTAVANA STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES

ARVOSTELUISSA mm. Pokémon Stadium • Syphon Filter 2 • Beatmania • Suikoden II • Fear Effect • Star Ocean • Track & Field Summer Games • Ridge Racer 64
ENNAKOT: San Francisco Rush 2049 • Ronaldo V-Football • Extermination • Silver • In Cold Blood • Driving Emotion Type-S • Strider 1 & 2 • Medievil 2

PAL.VKO 2000-23 00005
6 414887 689946
7-68994-00-05

PELAAJAN PELIKAUPPA VERKOSSA

WWW.PLAYERONE.FI

Tilaa pelisi nopeasti ja edullisesti suoraan kotiisi

playerOne

NINTENDO 64 PC CD ROM DVD VIDEO Dreamcast PlayStation 2 GAME BOY

Myymälät: Tampere, Hämeenlinna

LUKIJOIDEN ÄÄNI

Super Power on nähnyt monia vaiheita kirjavan ja tapahtumarikkaan uransa mittaan. Lehden juuret juontavat aina konsolipelien aamuhämäriin saakka, aikaan jolloin Suomi vannoi mitä hämärämpien konsolinimikkeiden nimiin. Super Powerin juuret ulottuvat pitkälle maamme pelihistoriaan - ehkä pidemmälle kuin yhdelläkään olemassaolevalla konsolilehdellä. Olemme käyneet aikojen kuluessa läpi lukuisia muutoksia ja koettelemuksia, mutta olemme selviytyneet niistä kaikista kunnialla.

Oma koettelemuksensa on ollut paljon puhuttu Super Powerin arvosana-asteikon uudistaminen. Maaliskuun numerossa julistamamme, palautteen muodossa ollut Game Boy -kilpailu on tuottanut toimitukseen jälleen kerran ennätysmäisen sadon lukijoiden näkemyksiä ja mietteitä lehtemme uudistuneista kasvoista. Aloittaessamme palautevuoren selvittämisen ja tilastoimisen olimme kiinnostuneempia tuloksesta kuin kenties koskaan ennen - onhan päämäärämme aina ollut lukijoidemme tyytyväisyys. Se on ollut, se on ja tulee aina olemaankin. Saatte siitä sanamme.

Pitkän ja raskaan työrupeaman jälkeen saatoimme kuulla lukijoidemme äänen. Se sai meidät huokaisemaan tyytyväisinä jälleen kerran. Lukijamme ovat aina osoittaneet suurta luottamusta meitä kohtaan, ja olemme iloisia voidessamme olla sen arvoisia. Ylivoimaisesti suurin osa lukijoista piti uutta arvostelujärjestelmää positiivisena uudistuksena, ja harvoja poikkeuksia lukuunottamatta kaikki vastanneet pitivät lehtemme maaliskuun numeroa sisällöllisesti erinomaisena. Näiden faktojen valossa on helppoa olla iloinen, mutta tämä saavutus asettaa seuraaville ponnistuksillemme entistä korkeamman riman.

Voittajan laakeriseppelettä ei tunnetusti voi käyttää kovinkaan pitkään - sen lehdet varisevat maahan ajan kuluessa. Me emme kuitenkaan jää itkemään niiden perään - tähtäimenämme on saavuttaa uusi laakeriseppele jokaisesta numerosta. Me emme tyydy vanhoihin ennätyksiin, me pyrimme ylittämään ne. Mikään ei ole niin varmaa kuin edistys...

VEIKKO MALMBERG

SUPER POWER: Ilmestyy 12 kertaa vuodessa

JULKAISIJA: Egmont Kustannus Oy Ab

TILAAJAPALVELU:
Tilaukset ja osoitteenmuutosasiat
Puh. 03-225 1943, Fax 03-225 1955
Tilaushinta: 258 mk/vuosi (kestotilaus),
278 mk/vuosi (määräaikaistilaus)

TOIMITUS:
PL 317, 33101 Tampere
Puh. 03-273 8111, Fax 03-273 8287
E-mail: superpower@egmont-kustannus.fi
Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista, emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin. Sähköpostit, kirjeet ja faksit ovat tervetulleita.

PÄÄTOIMITTAJA: Marjaana Tulosmaa

TOIMITUSKUNTA:
Veikko Malmberg
Jukka Torvinen, Iska Ruohonen
Anna Pertola, Esa Toivonen
Hetta Puustinen

KANSAINVÄLINEN TOIMITUSKUNTA:
Tobias Bjarneby, Martin Johansson,
Micke Weichbrodt, Anna Clason
Lena Laurén, Louise Bååth
Lovisa Lundström, John Carling
Daniel Grigorov, Mats Lundgren
Jonas Svensson

TAITTO: Kimmo Torvinen / Toto Prod.

MARKKINOINTI: Jarmo Ojanen

ILMOITUSMYYNTI:
IceMedia
Puh. 09-7002 9910
Fax 09-755 4438

PAINOPAIKKA:
Alprint Rahola
ISSN 1237-1319

© 2000 Atlantic / Egmont
All rights reserved.
All trademarks and copyrights are recognized.

BOMFUNK MC`S 16

22 **RESIDENT EVIL: CODE VERONICA**

12 IN COLD BLOOD

12 DRIVING EMOTION TYPE-S

13 EXTERMINATION

13 STRIDER 1 & 2

14 OMIKRON: THE NOMAD SOUL

15 RONALDO V-FOOTBALL

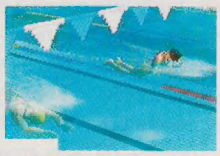
22 RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

26 METAL GEAR: GHOST BABEL

34 RIDGE RACER 64

36 POKÉMON STADIUM

39 THEME PARK WORLD



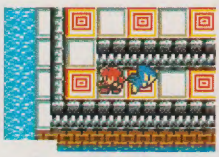
40 TRACK & FIELD SUMMER GAMES

45 STAR OCEAN: THE SECOND STORY

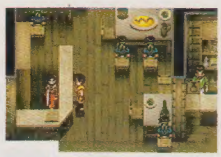
46 F1 2000

48 FEAR EFFECT

50 SYPHON FILTER 2



52 AZURE DREAMS



54 SUIKODEN II

56 BEATMANIA

59 PLASMA SWORD

60 SILVER

SISÄLLYS

8 HYPE

PlayStation2 on tullut ■ Microsoft X-Box ■ Seikkailijatar ei luovuta helpolla - Lara Croft Suomessa!

10 ENNAKOT

In Cold Blood ■ *Driving Emotion Type-S* ■ *Extermination* ■ *Strider 1 & 2* ■ *Be On Edge* ■ *Ronaldo V-Football* ■ *Medievil 2* ■ *Virtua Cop 2* ■ *San Francisco Rush 2049* ■ *Fantavision* ■ *Omikron: The Nomad Soul*

16 BOMFUNK MC´S

Vain ja ainoastaan Super Powerissa - peliaiheisessa erikoishaastattelussa Suomen kiistaton ykkösbändi.
Mukana suuri Bomfunk MC's -kilpailu!
Osallistu tai kuole!

22 RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Capcom antaa pelaajille jälleen kerran kylmiä väreitä...

26 METAL GEAR: GHOST BABEL

Hideo Kojima kertoo mahdottomasta tehtävästään.

60 RPG

Ovatko länsimaiset roolipelit yhtä hyviä kuin japanilaiset?

65 KILPAILUTULOKSET

Kuka onnekas voittikaan Game Boy -kilpailun???

ARVOSTELUT

NINTENDO 64
36 Pokémon Stadium
34 Ridge Racer 64
52 Top Gear Rally 2
40 Track & Field Summer Games
GAME BOY
52 Azure Dreams
58 Game & Watch Gallery 3
53 Tonic Trouble
DREAMCAST
59 Plasma Sword
PLAYSTATION
56 Beatmania
58 Die Hard Trilogy 2
46 F1 2000
48 Fear Effect
44 Legend of Legaia
45 Star Ocean: The Second Story
54 Suikoden II
50 Syphon Filter 2
39 Theme Park World
38 Vandal Hearts II

VAKITUISET

6 POSTIA
62 VINKIT
64 LISTA
66 KYSYMYKSET JA VASTAUKSET

Postia

Super Power toivottaa lukijoiden kirjeet tervetulleiksi: osallistu debattiin sivuillamme! Osoite on **Super Power/ Lukijakirjeet, Egmont Kustannus, PL 317, 33101 TAMPERE tahi superpower@egmont-kustannus.fi**

Rakas papukaijamme on taas liihotellut ympäri toimitusta ja nokkinut kasan mielenkiintoisia kirjeitä tarkasteltavaksemme. Ensimmäinen lentopostin tuoma kirje oli muuten kirjoitettu punaiselle paperille. Ainakaan tarmokas apulaisemme ei ole värisokea, päinvastoin, Kaijahan näkee punaista!

TERVEHDYS

Muistellaanpa menneitä eli nykyisiäkin!

1. Eräässä alan lehdessä mainittiin *Super Mario Kartin* yhteydessä alkuperäinen (??) *Mario Kart*. Onko se NES- vai SNES-peli? Entä millainen se peli muuten on?
2. Pelasin hiljattain *Kid Of Icarusta* ja uskallan sanoa, että se on Nesin paras tasoloikkapeli Marioiden jälkeen. Suosittelen!
3. 1. Kysymyksen lehdessä muuten todettiin, että Amstrad CPC464:n (mikä nimihirviö) peli *Driller* olisi ollut se ensimmäinen 3D-peli. Näinköhän on näppylät?
4. Onko *Wrecking Crew* (NES) Miyamoton suunnittelema peli? Se on todella mainio pulmapeli, vai mitä Loviisa.
5. *Tetriskö* on se peli, joka on levittäytynyt useimmille kosoleille, tietokoneita myöten? Milloinkahan Dreamcastille?
6. Millainen on/oli Bowserin puoliso, kun hänellä kerran on jälkikasvua, kuten esim. Lemmy Koopa? Vai onko Bowser kaiken muun lisäksi todellinen pukki?
7. Toivomus: Laittakaa jatkossa muuten niin totiseen lehteenne peleihin ja pelaajiin liittyvä vitsi- ja arvoituspalsta. Kokeilkaa edes!

Erikoisterkut Veikolle ja Loviisalle!

T: Pelivaari

Terveiset meni perille.

1. Se on samanlainen kaahailupeli SNES:ille kuin jälkeläisensäkin.
2. Täytyypä pistää mieleen!
3. Olisikohan noin? Tietojemme mukaan kone julkaistiin 1984, joihin aikoihin oli jo monia muitakin kotimikroja, kuten esim. Spectrum ja Vic 20. Näillekin varmasti löytyi jotain alkeellisia 3D-pelejä.
4. Samaa mieltä on Loviisakin, juu.
5. Kyllä, ja nimenomaan tietokoneista konsoleihin. Varmasti Dreamcastkin saa oman variaationsa.
6. Veikkaamme että hän on ihan tavallinen, perhearvoja kunnioittava naispuolinen lohikäärme.
7. Mahdollisesti.

SUPO

Mielipide

Mielestäni teidän grafiikkaa koskeva arvostelusysteemi on aivan SURKEA! *GT2* ja *RE3: Nemesis* saivat grafiikasta numeron 9, vaikka kuvat mitä lehdessä on, ovat laadultaan aivan surkeita. Ne näyttävät aivan kuin ne olisi tehty Windows 3.0:n Paintbrushilla! Te annatte grafiikasta niille hyvät pisteet vain siksi, koska ne ovat "niin hyviä pelejä". Minusta koko *Resident Evil*-hömpötys alkaa jo maistua puulta; peleissä ei ole enää mitään uutta! Tuskin *Gran Turismo* on niin hyvä kuin väitetään. Minusta te vain suositte joitakin pelien valmistajia kuten esim. Nintendoa tai Squarea! Annoitte *Zelda64:lle* täydet sata pistettä ja molemmille pleikan *Final Fantasyille* huippuarvostelut. Missään näistä grafiikka ei ole niin hienoa kuin mitä väitätte! Tämä sama pätee muuhunkin arvosteluun. Sanoitte *F-Zero X:sän* musiikkeja olemattomiksi, vaikka siinä on aivan sairaan hienot hevimusat!!!

Jürgen Klinsman

Oletkos mahtanut kokeilla kyseisiä, grafiikkavajaita pelejä? Kokeilehan, niin huomaat grafiikan olevan vähintäänkin kohtuullisen, ellei peräti loistavan em. peleissä. Mitähän mieltä muut lukijat ovat?

SUPO

MORO!

1. Toivoisin yhtä asiaa: Pistäkää toimituksen henkilöistä (eli teistä siel) kuvat lehteen! Olisi kiva nähdä teidät, maailman valloittajat.
2. Sitten olen samaa mieltä Revolver Ocelotin kanssa. Toisten haukkuminen ei muuta konsolia tai sen ominaisuuksia mitenkään.
3. Onko piirustuksia varten jokin erityinen osoite, vai tulevatko ne tähän samaan?
4. Onko Loviisa ainoa nainen toimituksessa? Tsemppiä Loviisalle ja iiso hali teille kaikille siellä toimituksessa! Tuhannet kiitokset teille!

T: Tyttö –87

1. Asia on ollut jo pitkään harkinnassa. Valitettavasti Vain Veikko, Valloittajista rohkein ja Viriilein, on uskaltautunut esittäytymään kuvan kera lehdessä. Muut seuraavat perästä, jahka hieman rohkaistuvat.
2. Niinpä.
3. Ihan tähän samaan voi lähetellä. Mieluiten ei taiteltuna, jotta taittajamme ei revi verkkaisia verkkareitaan.
4. Ei suinkaan, kyllähän noita täällä pyörii joskus enemmän, joskus vähemmän. Loviisa on kuitenkin toimituksen ahkerin, pelihulluin ja lukijoiden keskuudessa suosituin.

SUPO

Hei, SuPo!!

Täytyy tähän alkuun kertoa, että Super Power on maailman ehdottomasti paras konsolipelilehti. Itse olen ollut harras lukija jo aivan lehden ensiilmestymisestä asti. Taitaa se ensimmäinen numero vielä lojua jossain lehtipinon alla...
Mutta sitten asiaan:
1. Olen saanut korviini huhua, että Final Fantasy-sarjan osat 9,10 ja 11 olisivat jo suunnitteilla. Onko tämä väite totta?
2. Onko FFXI todellakin nettipeli?
3. Koska Playstation2 on myynnissä Euroopassa? Mikä on arvioitu hinta ja sopivatko siihen "tavalliseen" Playstationiin ostamani lisälaitteet?
4. Kerroitte numerossa 12/1999 sivulla 61 Final Fantasy VIII:n sountrackista. Onko sitä saatavilla Suomessa? Jos, niin minkälaisissa kaupoissa?
5. Mitä mieltä olette "cheattilaitteista", kuten Xplorer? Mistä näitä laitteita oikein saa?

SuPo-fani, Harjavalta

1. Kyllä on. Viime lehdessä niistä olikin hieman juttua.
2. Siltä näyttäisi. Tulevat konsolit varustetaan nettiyhteyksillä ihan automaattisesti, joten myös pelien täytyy toimia netissä.
3. Toivottavasti syksyllä, hinta noin 1500-2000mk, ja kyllä.
4. Ulkomailta tilausmahdollisuudella varustetuista levyliikkeistä kannattaa kysellä.
5. No eivät ne ainakaan kannusta luovuuteen ja itsenäiseen työskentelyyn. Esim. Nordicgamesin valikoimista taitaa löytyä sellaisia.

SUPO

Kuukauden PowerPiirros

Tämän piirroksen lähetti Cami -nimimerkin takana pysyttelevä taiteilija. Muistutamme vielä, että lukijoiden piirrokset ovat enemmän kuin tervetulleita!

Morjens!

Tässä olis muutama mielipide uudesta lehdestänne: Minun mielestä lehtenne on nyt just hyvä, but siinä vois olla vähän enemmän niin ku koodeja esim. myös X-ploreriin ohjelmoitavia. Se pelikoneskaba ottaa mua päähän. Mix te ensinnäkin julkaisette ne kirjeet, joissa tapellaan esim. siitä, et pleikkarilla on Lara mut kuusnelosella onki turomies Turok. Niin ja voisitte arvostella pelit hiukan nopeammin.

Ps. tää paperi on kirkasta niin et se papukaija varmasti löytää tän!

T: Nöyrä palvelijanne

No kiva et tää läppäri on just nyt hyvä. Parrotti tosiaan koppas tän breivin heti ekaks tähän käsiteltäväx. Kyl me voitas niinku laittaa Xploreriinkin koodeja, but se ei taida olla viäl nii yleinen et se kannattas. But me ei tiädettykää, that Turokki onkii kuusnelosella, mahtaaks se saada saalist?

SUPO

Oli sateinen iltapäivä. Olin lähdössä kotiin sieltä, missä kukaan 7-16-vuotias ei selviä täysijärkisenä päivääkään. Olin siis hiukan sekopäinen, mikä selittääkin seuraavan oudon tapahtuman. Päätin käväistä lähellä sijaitsevassa tavaratalossa ja eikä aikaakaan kun jo huomasin olevani lehtihyllyn edessä. Silloin otin Super Powerin kilpailijalehden käsiini (Miksikö? Katso tekstin alku.). Kun olin selannut lehteä viisi sekuntia, silloin itse valkeus, jumalainen puhtaus ja rauha tuli osaksi minua. Koin valaistuksen. Ymmärsin vihdoin miksi olin tilannut Super Powerin kotiini.

KIITOS

T. Lehtenne uskollinen kannattaja

Oi kiitos noista ylistävistä ja mahtavista, suorastaan hengellisen ylenpalttisista sanoista! Kirjeesi on sijoitettu kunniapaikalle SuPon taukohuoneen takan reunustalle. Pyyhimme pölyt siitä päivittäin ja ihailemme sen väkevää, lähes ainutkertaista olemusta, sydämissämme muistaen sinut ikuisesti, uskollinen kannattaja.

SUPO

Tilaa NYT!
SUPER POWERIN
upea lehtikansio!
vain 39,-
(+ postikulut 29 markkaa)
TILAUKSET POSTIKORTILLA
Super Power kansiotilaukset /
Egmont kustannus Oy
PL 317, 33101 Tampere
SÄHKÖPOSTILLA
erika.haapanen@egmont-kustannus.fi

HYPE

PLAYSTATION2 MYYNNISSÄ

SONYN SUPERKONSOLI LÖI KAIKKI ENNÄTYKSET

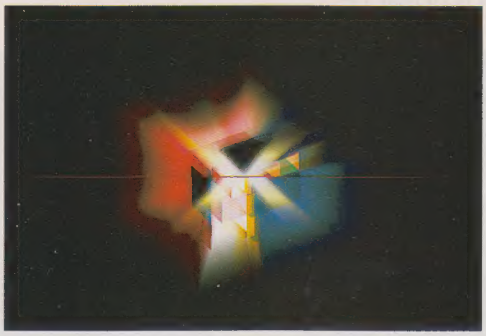
Sonyn superkonsoli PlayStation2 julkaistiin Japanissa 4. maaliskuuta - itse asiassa noin vuosi ensiesittelynsä jälkeen. PlayStation2 -hysteria oli suunnatonta, eikä se rajoittunut vain Tokion kaltaisiin metropoleihin vaan pyyhki ympäri Japania. Huhu siitä, että myyntiin tulevien konsolien määrä olisi rajoitettu, sai lukuisat fanit leiriytymään myyntipaikkojen oville ja jonottamaan kallisarvoisia konsoleitaan jo useita päiviä ennen virallista julkaisupäivämäärää. Sony onnistui myymään kolmessa vuorokaudessa 980 000 konsolia. Tämä määrä oli itse asiassa 20 000 vähemmän kuin mitä yhtiö oli suunnitellut myyvänsä kahdessa päivässä, mutta siitä huolimatta se löi kaikki edelliset ennätykset konsolien myynnin suhteen. Namcon *Ridge Racer V* oli julkaisupäivän myydyin peli. Sen kannoilla seurasivat Koein *Kessen* ja Capcomin *Street Fighter EX3*. Vieläpä DVD-filmien myyntikin kasvoi kyseisinä päivinä.

Lisätäkseen konsolinsa saamaa julkisuutta Sony järjesti Tokiossa PlayStation2 -festivaalit yhtä aikaa konsolin julkaisun kanssa. Kymmenettuhannet innokkaat vieraat saivat mahdollisuuden testata nyt julkaistujen pelien lisäksi nimikkeitä, jotka eivät tule myyntiin Japanissakaan ennen kesää tai syksyä. Capcomin hiljattain ensiesittelemä *Maximo*, Tecmon kolikkopelikäännös *Dead or Alive 2*:sta sekä Sonyn *Matrixin* inspiroima *Extermination* kuuluivat ehdottomiin kohokohtiin.

Sony ilmoitti myös tehneensä sopimuksen yli 200:n eri puolilta maailmaa olevan pelisuunnittelijan kanssa. Tämä merkinnee sitä, ettei meidän tarvitse kärsiä pelipulaa PlayStation2:n ilmestyessä Suomen pelikauppojen hyllyille. Kysymys onkin siitä, maltammeko odottaa siihen asti...

MICROSOFT X-BOX VAHVISTETTU

PELIFIRMAT POSITIIVISINA



Maaliskuun 10. päivänä Sonyn, Segan ja Nintendon kauhulla odottama painajainen kävi toteen. Kaikkihan tietävät kilpailun olevan hyväksi, mutta täysin tuntemattoman haastajan odottelu voi saada kokeneenkin kehäketun kylpemään kylmässä hiessä. Microsoftin Bill Gates julkisti San Josessa Game Developers Conferencessa yhtiönsä tulevan pelikonsolin, joka edelleenkin kulkee työnimellä X-Box. Yleisölle esitellyt tekniset tiedot varmistavat sen, että konsoli on täysin kykenevä kilpailemaan Dreamcastin, PlayStation2:n ja Dolphinin kanssa. X-Box tulee pitämään sisällään Internet-liittymän, 64 megan RAM-muistin, 8 gigan kovalevyn vähintään 600 megahertzin prosessorin. Grafiikkalastu tulee olemaan Nvidian ja se kykenee näyttämään yli 300 miljoonaa polygonia sekunnissa.

Mutta kuten me hyvin tiedämme, pelit tekevät konsolin. Ja Microsoft väittää Electronic Artsin, Konamin, Eidosin, Acclaimin ja Activisonin jo luvanneen kehittää pelejä näillä näkymin vuoden 2001 syksyllä myyntiin ilmaantuvalle X-Boxille.

Activisionin Mitch Lasky on jo puhunut konsolille tehtävästä Tony Hawk´s Pro Skaterista.

-Tulemme julkaisemaan monia tunnetuimmista hiteistämme X-Boxille. Keskitymme sujuvampaan animaatioon ja koostamme hahmot useammista polygoneista, hän sanoi. -Mutta kiinnostavimpia ovat ne asiat, joita emme voi edes toteuttaa nykypäivän laitteilla.

Myös Electronic Artsin Larry Probst oli myönteisellä tuulella.

-Näemme Microsoftin tulon konsolimarkkinoille tärkeänä ja positiivisena askeleena. EA on valmis kehittämään pelejä tällekin konsolille.

Konami omistaa kuitenkin hurjimmat suunitelmat.

-Aiomme perustaa kokonaan uuden, X-Boxiin keskittyvän osaston ja julkaista tälle konsolille uusia pelejä ennen muita valmistajia, hehkutti Kagemasa Kozuki. -Toivomme, että X-Boxista tulee menestyksekäs konsoli, joka saa konsoliteollisuuden kasvamaan entisestään.

HYPE

Dolphin myöhästyy

Nintendo 64:n mantelinperijän piti ilmestyä jo kuluvan vuoden lopulla. Nyt Nintendo on ilmoittanut superkonsolin myöhästyvän kaikkialla maailmassa Japania lukuunottamatta. Sekä Eurooppa että USA saavat odottaa Dolphinin ilmaantumista vuoteen 2001. Elokuun 25. Päivä alkavassa Nintendo Space World Showssa yhtiö aikoo julkaista konsolin lopullisen nimen, hinnan ja sen tekniset yksityiskohdat.

Nintendon nokkamiehiin lukeutuvan Peter Mainin mukaan viivästykselle on kaksi syytä. N64-käyttäjät voivat nyt investoida hyviä pelejä täysin uuden konsolin ostamisen sijaan. Nämä pelit taasen täydentävät Dolphinia sen ilmestyessä markkinoille. Nintendon työryhmät kehittelevätkin parhaillaan lyömätöntä pelikonseptia taatakseen yhtiölleen voiton yhä kiihtyvässä konsolisodassa.

Buffyn vampyyrijahti peliksi

Hyvin suosittu ja jo lähes kulttimaineeseen noussut TV-sarja Buffy, vampyyrintappaja aiotaan siirtää piakkoin myös Dreamcastin ja PlayStationin puitteisiin. Fox Interactive on saanut kunnian keitellä kamppailulajeja suosivasta sankarittaresta, kalpeista verenimijöistä ja Sunnydale High Schoolista mielekkään pelikonseptin.

Buffy the Vampire Slayerissa pelaaja voi jahdata valoa säikkyviä viittaniekkoja joko ystäviensä kanssa tai sitten itsekseen. Hautuumaalla haahuilu ei tosin aina ole kovin terveellistä, ei edes puuvaarnoin ja krusifiksein varustautuneena. Syksyllä ilmestyvän pelin uskotaan sisältävän myös runsaasti mätkintää.

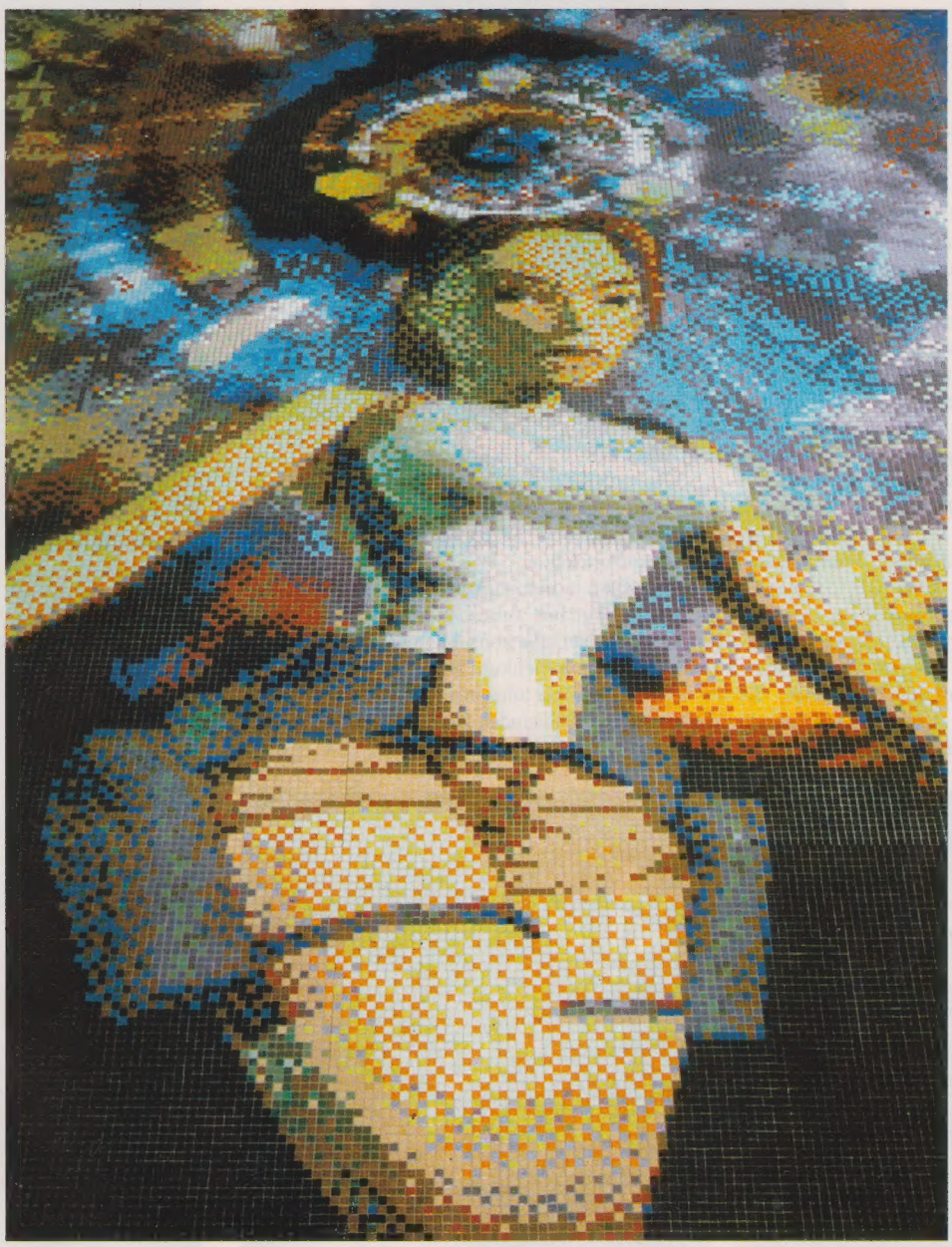
Zelda vaihtaa jälleen nimeä

Jostakin meille tuntemattomasta syystä Nintendo päätti jälleen kerran vaihtaa tulevan Zelda-pelin nimeä. Ennen *Zelda Gaiden* –nimellä kulkenut peli on toistaiseksi tunnettu nimellä *Legend of Zelda: Mask of Mujula*, mutta yhtiön päätös muutti sen uudeksi nimeksi *Legend of Zelda: Mask of Majora*. Muutaman kirjaimen muutos tuntuu hieman oudolta, mutta Nintendolla lienee ollut syynsä.

HYPE

LARA TULEE TAAS

UUSI TOMB RAIDER PLAYSTATIONILLE



Uusi Tomb Raider -peli ilmestyy PlayStationille sopivasti jouluna. Kummallista asiassa on se, ettei peliä ole suunniteltu uudelle PlayStation2:lle vaan tutulle ja turvalliselle, vanhalle PlayStationille.

Core on uhonnut aiemmin, ettei Lara palaa ellei hänen uutta seikkailuaan voida sijoittaa tulevaisuuden konsolin puitteisiin. Lausuntojensa jälkeen he ovat ilmeisestikin tulleet toisiin ajatuksiin. Sillä, että Eidos antaa Coren kehitellä nopeasti jatko-osan, on varmastikin paljon tekemistä Laran saavuttamien massiivisten myyntilukujen kanssa... Neiti Croftin seikkailut ovat myyneet kaikkiaan yli 20 miljoonaa peliä ja hänen nimiinsä vannovat sekä PlayStationin että PC:n käyttäjät, kuten varmastikin pian myös Game Boyn ja Dreamcastinkin omistajat.

Sarjan viidennen osan juoni on vielä hämärän peitossa. Kenties Lara kyllästyy alituiseen seikkailemiseen ja vaihtaa ammattia?

Todiste siitä, ettei suuri yleisö ole vielä väsynyt Laraan löytyy piakkoin nykytaiteen museosta Kiasmasta. Toukokuun 28. päivä alkava, 18 eri taiteilijan töitä esittelevä Alien Intelligence -näyttely pohtii digitaalisen teknologian vaikutusta 2000 -luvun taiteeseen. Hollantilaiset Arno Coenen ja Rene Bosma ovat tehneet Lara Croftin kuolemattomaksi 62 500 aineellistuneen pikselin avulla. Jättimäinen mosaiikki esittelee ensimmäisen digitaalisen supertähden niille, jotka näyttelyyn ovat menossa... Harkitsemme itsekin.

SEGA NÄKEE SINUT

DIGITAALINEN VIDEOKAMERA DREAMEYE ESITELTY

Sega antoi odottamattoman mutta tärkeän lausunnon maaliskuun alussa ranskalaisilla Milia 2000 -multimediamessuilla Cannesissa. Yhtiö paljasti korkealentoisia suunnitelmiaan Dreamcastin varalle ja esitteli konsoliin tarkoitetun digitaalisen videokameran Dreameyen.

Dreameye mahdollistaa Dreamcastin ja Internetin kautta sen, että pelaaja voi lähettää omia kuviaan ja äänitiedostojaan toisten pelaajien TV-vastaanottimiin. Tämä mahdollistaa videokonferensseihin osallistumisen reaaliajassa, kuten myös foto- ja videopostin lähettämisen ystäville.

Sega on työstänyt projektiaan kauan, mutta oivaltanut vasta suhteellisen vähän aikaa sitten Dreameyen suunnattomat mahdollisuudet. Kenties tässä on siemen uudelle peligenrelle, jossa pelaaja voi käyttää ääni- ja kuvatiedostoja pelatessaan online-tilassa. Internetin nopeutuessa ja tekniikan kehittyessä Dreameye voi tulla kysymykseen Dreamcast-peliä pelattaessa.

Dreamcast-oheistuotteen hintaa ei ole vielä päätetty, mutta Sega ei usko kameran hinnan kohoavan suureksi. Suuri on tosin suhteellinen käsite, joten suosittelemme harkintaa ennen ko. tuotteen tilaamista etukäteen...

Yhtiö ei ilmoittanut tarkkoja tietoja videokameran tulevaisuudesta lukuunottamatta sitä, että Sega aikoo panostaa suuresti kameran tarjoamiin mahdollisuuksiin. Yhtiö toivottaa erityisesti pelaajien ideat tervetulleiksi.

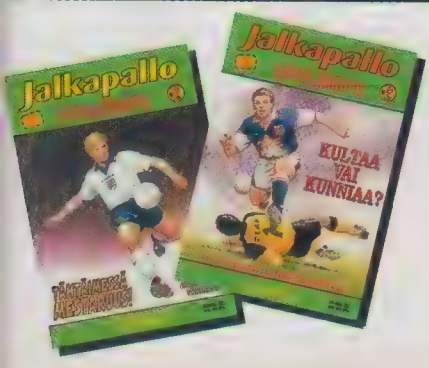
Voittaja lukee ensin Goalin!

- Veikkausliigan ennakkoasetelmat
- Kattavat seuraesittelyt ja upeat joukkuekuvat!
- Yllättävä Top 30?
- Antti Sumiala – paluu huipulle
- Valmentaja Antti Muurinen ja 30 kysymystä!

Osta!
Vain:
35,-

Veikkausliiga®

Myynnissä Veikkausrasti -myymälöissä ja Lehtipisteissä!

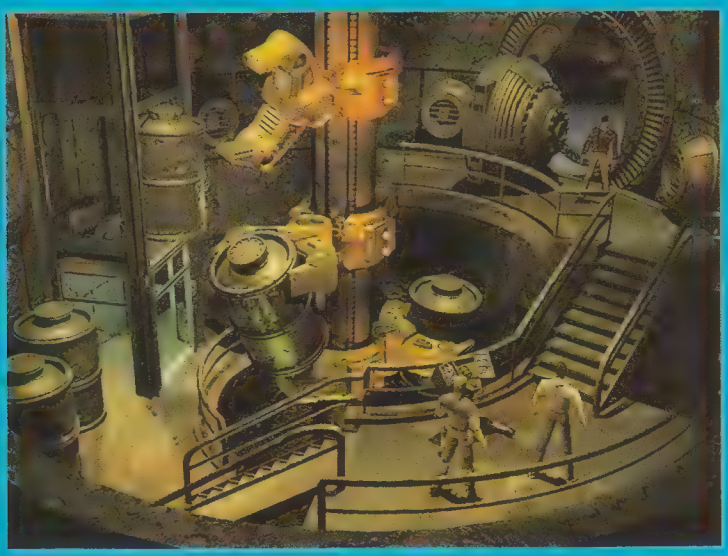


VOITTOPUTKEN JATKOKSI

JALKAPALLO-KORKKARIT!

Myynnissä toukokuussa!

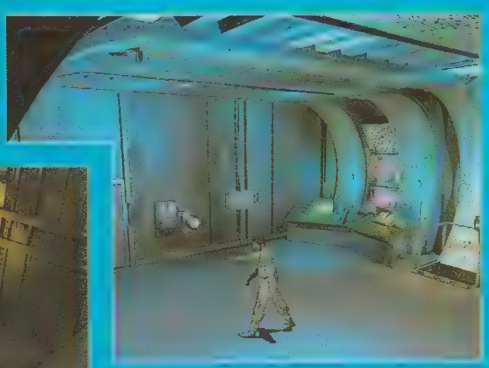
ENNAKOT



PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **REVOLUTION**

In Cold Blood

***In Cold Blood* on tulevaisuuteen sijoittuva, kylmäverinen seikkailu. Pelin kehittäneen yhtiön tarkoituksena on ollut sekoittaa mukaansatempaava juoni, hyvä grafiikka ja erinomainen kontrolli peliksi, jonka tarjoama tunne lähentelee hyvää toimintaleffaa.**



Haluaisitko olla agentti? *In Cold Blood* tarjoaa sinulle tilaisuuden tähän. Brittiläisen erikoisvakooja John Cordin saappaisiin astuvan pelaajan tehtävänä on estää USA.n ja Kiinan välille syntyvä sota. Pelin kannalta vieläkin tärkeämpää on saada selville, mitä Venäjällä salaista uraanikaivosta vakoillessaan kadonneelle jenkkiagentille on tapahtunut.

John Cord ymmärtää pian ettei hän voi luottaa keneenkään muuhun kuin itseensä. Peli alkaa mielenkiintoisesti: John Cord havahtuu tajuttomuudesta muistinsa menettäneenä. Hän ei tiedä mitä on tapahtunut, ja eräs tärkeimmistä elementeistä onkin näin ollen menneisyyden selvittäminen. Ja mitä enemmän informaatiota kertyy, sitä selvemmäksi käy ettei Cord voi luottaa edes lähimpiin ystäviinsä. Hänen täytyy solutttautua erilaisiin ryhmiin ja taistella tiensä läpi esteiden vaarallista tehtäväänsä suorittaessaan.

In Cold Bloodin tarina on ammattimaisten käsikirjoittajien käsialaa ja sillä on tähdätty juuri Hollywoodin toimintaelokuvista tutun tunteen siirtämiseen konsolipelien maailmaan. Piakkoin näemme, miten hyvin tässä on onnistuttu.

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **SQUARE** VALMISTAJA **ESCAPE**

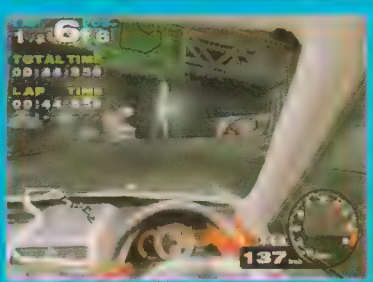
Driving Emotion Type-S

Square tunnetaan ehkä parhaiten roolipeleistään, mutta nyt yhtiö aikoo haastaa autopeleissä loistaneet firmat näiden omimmalla alueella. *Driving Emotion Type-S* on Squaren vastine Polyphonyn *Gran Turismo* –sarjalle.

Escapen tehtävänä on ollut luoda hyvin realistisella ajotunteella varustettu racing-peli. Yritys on päättänyt repiä potentiaalia irti PlayStation2:sta ja täten luoda ajosimulaattorin, joka tarjoilee sekä oikeankaltaisen ajofysiikan että tunteen.

Kilpa-ajoissa autoihin vaikuttavat hyvin useat seikat. Korin muotoilu ja paino vaikuttavat nopeuteen ja ajotuntumaan. Aikaisemmin näitä faktoja on ollut vaikeaa sisällyttää peleihin, sillä mikään konsoli ei omannut tarpeeksi kapasiteettia kaiken tarvittavan tiedon pyörittämiseen. Mutta PlayStation2 on tarpeeksi vahva tuupatakseen TV:n ruudulle mitä realistisinta kilpa-ajoa.

Peli sisältää automalleja Toyotalta, Nissanilta, Mitsubishilta, Mazdalta ja Subarulta. Mainittujen merkkien voimin on myös mahdollista ajaa tunnetuilla japanilaisilla kilparadoilla.



PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RPG**
JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **DEEP SPACE**

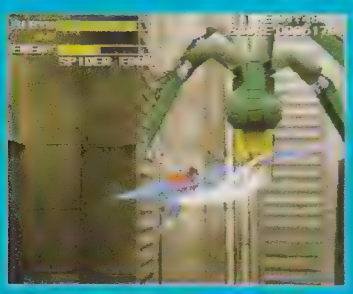
Extermination

Sony järjesti PlayStation2 –festivaalit keskellä helmikuuta. Näissä bileissä esiteltiin useita tulevalle superkonsolille suunniteltavia pelejä – yksi herkullisimmista oli *Extermination*.

Deep Space on suhteellisen nuori, pääasiassa kokeneista ohjelmoitsijoista koostuva pelifirma, joka hiljattain jätti erään Capcomin kärkijoukkoihin lukeutuneista osastoista itsenäistyäkseen. Firman ensimmäinen peli *Extermination* on sekoitus RPG-genreä ja toimintaa. Pelaajan tehtävä on siivota epäonnistuneen kokeen jäljet raskasta aseistustaan apuna käyttäen. Tehtävää on paljon ja toimintajaksojen välillä näytettävät filminpätkät samalla sekä selvittävät mielenkiintoista juonta että kohottavat tunnelmaa. Pelin erikoisefektit saavat paatuneimmankin konsolipelaajan sävähtämään – ruutuun kolahtaa muun muassa vastenmielisen viruksen jäljiltä todella ikävään kuntoon menneitä kanssaihmisiä. Ihmisiä? Ehkä sitä sanaa ei edes sopisi käyttää...

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **CAPCOM** VALMISTAJA **CAPCOM**

Strider 1 & 2



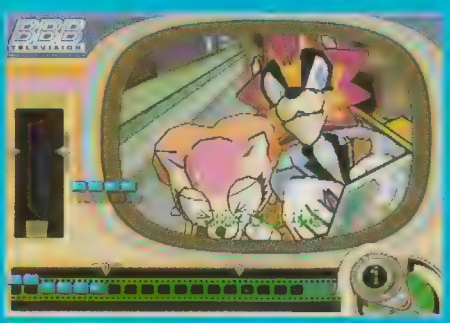
80-luvun lopulla Capcomin kolikkopelikäännös *Strider* toi Mega Drivelle menestystä suuren yleisön odottaessa Super NES:ia. Pelin seuraaja ilmestyy pitkähkön odotuksen jälkeen...

Strider 2 julkaistiin edeltäjänsä tavoin ensin kolikkopeliversiona. Nyt *Strider 2:n* ilmestyessä PlayStationille Capcom survaisee pakettiin myös Strider 1.n nostattamaan tunnelmaa. Fanit siis saavat rahoilleen todella paljon vastinetta. Eräs Capcomin pettämättömistä nostalgiakikoista on ollut pitää klassinen peli-idea entisellään ja antaa tiettyjen efektien seurata jatko-osaan. Peli on kaksiulotteinen, ja hahmot ovat sprite-pohjaisia taustan koostuessa 3D-polygoneista.

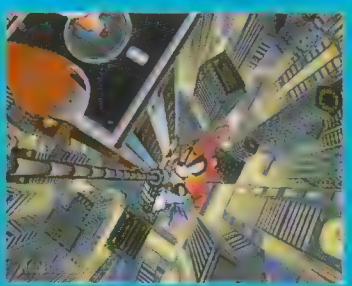
Pelin parannukset tuovat mieleen *R-Type Deltan* vastaavat, ja ehkä *Strider 2* tuleekin todennäköisesti jakamaan ko. pelin menestyksettömyyden. Mutta mikäli pelistä tulee yhtä hyvä toimintapeli kuin edeltäjästäänkin, on sivuseikka miten paljon peli myy. Monille uskollisille Strider –faneille Capcomin uutuus on vuosikymmenen kestäneen odotuksen onnellinen täyttymys.

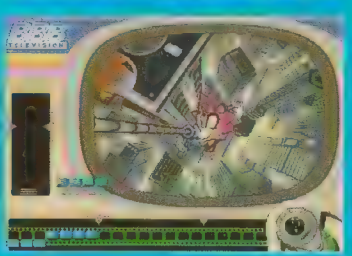
PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **MUSIIKKI**
JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **SONY JAPAN**

Be On Edge



***Be On Edge* on valmistajiensa mukaan helposti opittava, pelattavuudeltaan haastava ja erittäin edistyksellinen peli. Se sekoittaa ongelmanratkaisua, musiikkia ja toimintaa uudenlaiseksi pelikonseptiksi.**





PlayStation2:n ehkä oudoimmassa pelissä pelaaja on värvätty TV-kanava BBB:n johtajaksi. Tarkoituksena on sekoittaa action-filmejä ja musiikkivideoita katsojia miellyttäväksi cocktailiksi. Tämä käy päinsä erilaisten leikkaustekniikoiden avulla. Peli rakentuu ongelmanratkaisulle, musiikille ja toiminnalle Sen muiksi elementeiksi on asetettu tasokasta, piirroselokuvamaista grafiikkaa asiaankuuluvine hahmoineen ja nopeaa tanssimusiikkia. Päähenkilöinä häärii hauskasti toteutettu kettupariskunta, mutta mukana on monia muitakin sarjakuvamaisia, eläinhahmoisia hahmoja.

Peli muistuttaa *PaRappa the Rapperia* – pelaajan täytyy näet liimailla filminpätkiä yhteen musiikin tahdissa. Ja joka jakso koostuu kahdeksasta leikkauksesta, joten pelaajan täytyy kuulla musiikin kahdeksas tahti leikatessaan jakson kahdeksatta kuvaa. Muuten peli on aloitettava alusta hitaampana versiona. *Be On Edge* julkaistaan Japanissa todennäköisesti kesällä.

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **MIDWAY** VALMISTAJA **ATARI GAMES**

San Francisco Rush 2049

***San Francisco Rush 2049* näyttää olevan ensimmäinen peli, joka toimii kuten oikean Dreamcast-pelin tuleekin - grafiikka on hienoa ja latausajatkin ovat lyhykäisyydessään hyvin siedettäviä.**

San Francisco Rush 2049 -kolikkopelin Dreamcast-käännös näyttää jo nyt todella lupaavalta, vaikka pelin odotetaankin ilmestyvän vasta syksyllä. Peli koostuu kuudesta kentästä joita voi pelata joko normaalisti, peilikuvina tai takaperin. Mukana on myös neljä bonuskenttää. Useat oikotiet ja "pikataipaleet" soveltuvat erinomaisesti hyppyihin ja temppuilevaan ajoon. Vaihtelevuuden lisäämiseksi kenttien sisältämät asiat muuttuvat pelin mittaan.

Toivon mukaan peliin sullotaan myös monen pelaajan mahdollisuus ennen sen julkaisua. Midway toivoo myös voivansa tarjota online-mahdollisuuden pelinsä mukana.

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **EIDOS** VALMISTAJA **QUANTIC DREAM**

Omikron: The Nomad Soul

***Shenmue* oli vasta pelkkää alkua - tämän genren mahdollisuudet vaikuttavat lähes rajattomilta. *Omikron: The Nomad Soulissa* on mahdollista vaihtaa ruumista ja matkustella ympäri suunnatonta maailmaa. David Bowie ei vastaa vain pelin soundtrackista, hän on myös mukana itse pelissä!**

PC:lta Dreamcastille käännetyssä *Omikron: The Nomad Soulissa* pelaaja voi pelata omaa itseään. Tai pikemminkin omaa sieluaan. Sielun koti eli ruumis nimittäin vaihtuu muutamaan otteeseen pelin aikana. Itse peli on science fiction -vaikutteinen seikkailu jonka tapahtumat sijoittuvat valtavaan, viidestä samankaltaisesta kaupungista koostuvaan Phaenon -maailmaan. Eri ympäristöt ovat pullollaan mahdollisuuksia *Shenmuen* tyyliin. Pelaaja voi kutakuinkin mennä minne haluaa ja tehdä mitä haluaa. Niinpä pelaajan toimet vaikuttavat pelin lopputulokseen. Ja tämän vuoksi pelaajan kannattaa vaihtaa ruumista muutamaan otteeseen suorittaakseen tehtävänsä mahdollisimman hyvin.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **TRAVELLER'S TALES**

Muppet Racemania

Oletko Muppet-friikki? Jos vastaat myöntävästi, toiveittesi täyttymys on lähellä. *Mario Kartin*, *South Park Rallyn* ja muiden lapsellisen hauskojen racing-pelien jälkeen Kermit, Miss Piggy ja Gonzo astuvat kuvioihin.

Muppet Racemania rakentuu kuuden Jim Hensonin Muppet -filmin ympärille. Pelissä on yli 30 umpihullua ja toiminnantäyteistä kenttää, joissa 25 tunnetuinta Muppettia ottaa toisistaan mittaa. Erilaisia skenarioita on 12, jotka pitävät sisällään takaa-ajoja, stunttemppuja ja seikkailumuotoista kaahailua. Kilpailun aikana pelaajan täytyy tehdä kaikkensa tuhotakseen kilpailijoidensa mahdollisuudet. Se on hyvin helppoa - sääntöjä kun ei ole... Kilpailijoina toimivat joko koneen ohjastamat Muppetit tai sitten mukana pelaava kaveri. Kaikki Muppetit ovat aseistettuja, ja kentiltä löytyy bonuselämien, extra-aseiden ja tehoa boostaavien pakettien kaltaisia hyödyllisiä esineitä. Odotamme mielenkiinnolla...

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **INFOGRAMES** VALMISTAJA **PAM**

Ronaldo V-Football

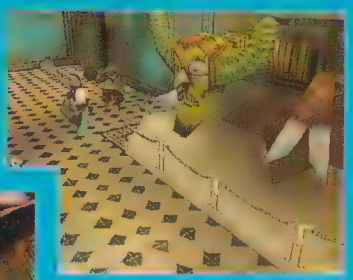
Brasilialainen jalkapallo on enemmän kuin vain jalkapalloa. Se on asenne, tapa ajatella ja pelata. Infogrames yrittää vangita tämän faktan PlayStationille ilmaantuvaan futispeliinsä.

V-Rally oli vasta alkua. Nyt markkinoille vyöryy V-pelien armeija etunenässään Ronaldon tähdittämä futispeli. Tietenkin kyseinen miekkonen on enemmänkin taiteilija kuin tavallinen futismaakari - aivan kuten niin monet hänen maanmiehensä varhemmilla jalkapallokentillä. Valmistaja PAM onkin tähdännyt juuri tämän asian vangitsemiseen *Ronaldo V-Footballissa*, joka ilmestyy markkinoille alkukesästä. Toivottavasti peli ei ole pelkkä FIFA:n tai ISS:n plagiaatti. Mikäli pelaajaa ei huvita ohjastaa brasseja, on tyrkyllä 63 muuta maajoukkuetta. PAM lupailee, että nämäkin pelaajat omaavat Ronaldon ja kumppaneiden persoonallisen pelityylin.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **SONY**

Medievil 2

Kuolleiden armeijan heräämisestä on kulunut 500 vuotta. Nyt menestyspeli *Medievil* saa seuraajan, ja ikivanha taistelu hyvän ja pahan välillä käynnistyy jälleen kerran.



Medievil 2 sijoittuu vuotta 1888 elävään Lontooseen. Päähenkilön roolissa hiippaileva Sir Dan Fortesque on jälleen kerran noussut kuolleista. Sillä, onko pelaaja pelannut originaalia *Medievilliä*, ei ole merkitystä. 17 kolmiulotteisen kentän päässä siintävä palkinto on se, että Dan saa levätä rauhassa. Pienen harjoittelun jälkeen kuka tahansa selviää tästä. Aseet, hirviöt ja hahmot ovat läpikäyneet uudistuksia, ja peliä kehittänyt työryhmä on kertonut olevansa erityisen tyytyväinen grafiikan laatuun ja yksityiskohtaisuuteen.

Peli on luonteeltaan moninainen: se käsittää mm. ongelmanratkaisua, klassista tasoloikkaa ja tutkimusmatkailua. Pelin juoni on tehty melko hilpeäksi, vaikka teema onkin varsin synkkä. Riskialtis kokeilu. Pian näemme, miten ykkösosan ostaneet 800 000 PlayStation -pelaajaa suhtautuvat jatko-osaan.

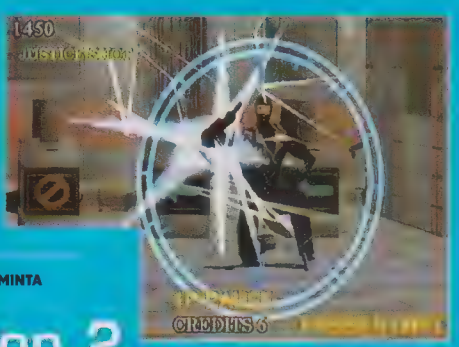
PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **ONGELMA**
JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **SONY**

Fantavision

***Fantavisionista* lukiessaan ymmärtää helposti, miksi Sony on liittänyt ilotulituskuvia PlayStation2 -mainokseensa. Vai olisiko yritys tehnyt ilotulituspelin vain siksi, että konsolin pelimoottori sopii sellaiselle hyvin?**

Fantavision on jotain niinkin epätavallista kuin ilotulitteille rakentuva peli. Pelaaja on seemoniamestarin asemassa, ja hänen täytyy ampua öisen kaupungin ylle mahdollisimman upea ilotulitus. Tämä käy huolellisen sihtailun avulla - taivaalle ammuttava keskitys on suunnatta huolellisesti erikoispisteiden saavuttamiseksi. Samaa väriä olevien räjähdysten ampuminen tuottaa bonuksia, kuten myös tarkempikin peli: mikäli pelaaja onnistuu kirjoittamaan taivaalle kirjaimia tai kokonaisia sanoja, hänet palkitaan aivan erikoista suunnittelua edustavin ilotulittein.

Fantavision on sopiva peli niille, jotka haluavat eläytyä paukuttelutunnelmiin vaikka uusi vuosi ei vielä olisi lähelläkään. Ongelmien ystävätkin saanevat tästä irti runsaasti hupia. Tärkein pointti on kuitenkin se, etteivät nämä raketit koskaan räjähdä lähettäjän silmille...



PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **AM2**

Virtua Cop 2

***Virtua Cop 2*, eräs kautta aikojen parhaista valopistoolipeleistä, tulee piakkoin Dreamcastille. Valitettavaa kyllä tuntuu siltä, ettei peli tule vaikuttamaan enempää kuin Saturn -originaali kolme vuotta sitten.**

Jos pidät valopistoolipeleistä, olet varmasti tietoinen *Virtua Cop* -peleistä. Mutta älä odota liikoja tältä Dreamcast -konvertoinnilta. Se ei tarjoa sanottavasti enempää kuin vanha Saturn -originaali huolimatta 128 bitin voimastaan. Ei vaikuta kovin hyvältä mikäli yritys ei kykene parantamaan kolme vuotta vanhaa peliä tämän enempää! Jos haluat pelata *Virtua Cop 2:ta*, kannattaa ehkä hiipiä pelihallille tai kaivaa vanha Saturn esiin.

SUPER POWER

SUPER POWER ONNISTUI SIINÄ, MISSÄ VAIN HARVAT OVAT ONNISTUNEET – TAPASIMME BÄNDIN, JOTA EI OLE JUURI TOTUTTU NÄKEMÄÄN KONSOLIPELILEHTIEN HAASTATTELUISSA. **BOMFUNK MC'S**-KÄRKIKAKSIKKO ONNISTUI LÖYTÄMÄÄN VAPAATA AIKAA KIIREISESTÄ, KEIKKAILUN TÄYTTÄMÄSTÄ AIKATAULUSTAAN JA TAPASI MEIDÄT SONY MUSICIN SUOMEN PÄÄMAJASSA KONSOLIPELIEN MERKEISSÄ. ISTU MUKAVASTI JA NAUTI REPORTAASISTAMME – **MUUALLA ET TÄTÄ NÄE!**

Teksti: [illegible] • Kuvat: Juha Loikkanen

Super Powerin iskuryhmä istuu Sony Musicin Suomen päämajan kokoushuoneessa ja pyörittelee peukaloitaan. Bomfunk MC's on myöhässä tapaamisesta kaikkien artistien tavoin. Vaikka olen aikaisemmin keskustellut puhelimen välityksellä molempien miekkosten kanssa, mieleen kohoaa happamia ajatuksia menestyksen raiteiltaan suistamista televisioita hotellihuoneiden ikkunoiden läpi paiskovista megarokkareista. Toisaalta en ole kuullut Bomfunk MC's:n jäsenten astuneen Keith Moonin jalanjälkiin ja ajaneen limusiineja uima-altaisiin, joten mietteeni lienevät ylimitoitettuja... Vaihdan synkkänä asentoa tuolissani ja odotan.

BOMFUNK MC'S →

GT2 on koko bändin suosikki.

Pokémon on hyvä matkapeli.

Mitäähh? Reel Fishing muka huono peli?

Kuin vastauksena ajatuksiini käytävältä alkaa kuulua askeleita. Hetkeä myöhemmin Raymond Ebanks ja DJ Gismo, Bomfunk MC´sin keulakuvat, sukeltavat huoneeseen. Kontrasti äskeisten ajatusteni ja todellisuuden välillä ei voisi olla räikeämpi. Molemmat miekkoset osoittautuvat käden käänteessä välittömiksi ja hyvin miellyttäviksi persooniksi.

Raymond ja Gismo ovat hieman väsyneitä. Tämä on ymmärrettävä seuraus juuri päättyneestä, intensiivisestä Ruotsin keikkarundista.

– Kädet ovat verillä, Raymond nauraa.

– Eturivin katsojat haluavat aina heittää femmaa kanssani...

Bomfunk MC´s ei ole Ruotsissakaan mikään pikkutekijä. Bändin Freestyler -sinkku on myynyt länsinaapurissa triplaplatinaa, ja myös LP "In Stereo" on ehtinyt myydä kultaa. Vastaanotto oli näin ollen innostunut.

– Eräällä paikkakunnalla uskoimme yleisöä saapuvan ehkä muutamia kymmeniä. Paikalle ilmaantuikin yli 2200 henkeä, Gismo kertoo.

– Ruotsin keikkamestat ovat mittasuhteiltaan aika pieniä, Raymond täydentää. – Niissä saa tietenkin hyvän yleisökontaktin, mutta breikkiryhmän takia tarvitsemme paljon tilaa.

Bomfunk MC´sin uskomaton menestys on saavuttamassa mittasuhteet, joita ei Suomessa ole ennen nähty. Onpa bändi jo Alankomaissakin listaykkösenä...

Suunnaton menestys tietää pitkiä keikkamatkoja. Tylsien keikkamatkojen ongelma on kuitenkin ratkaistu nerokkaalla tavalla – Gismo on siirtänyt oman PlayStationinsa keikkabussiin kaikkien nautittavaksi.

– Jos mietitään matkoja keikkamestasta toiseen... Pleikkarin tultua bussiin aika lentää!

Porukasta on alkanut löytyä todellisia peliaddikteja.

– Kaikkihan me niitä ollaan mutta ehkä breikkaajamme Niro on yliveto, Gismo toteaa.

– Meillä kaikilla on omat erikoisalansa, mutta Niro on sellainen yleismies pelien suhteen.

Sekä bändin että breakdance -ryhmän suosikkipeliksi on noussut *Gran Turismo 2*.

– *Gran Turismo 2* on sopivan pitkäkestoinen peli, Raymond kertoo. – Siihen jää nalkkiin. En ole vielä ansainnut tarpeeksi rahaa ostaakseni parhaan auton...

Gran Turismo 2 nostattaa muiden positiivisten tunteiden ohella ryhmähenkeä. Kuskia vaihdetaan usein lennosta uuden, innokkaan pelaajan vaatiessa pääsyä peliin.

Pelivuorot eivät aiheuta suukopua keikkabussissa.

– Pleikkarin pelivuorot vaihtuvat sopuisasti, Gismo sanoo. – Toisinaan kyllä vasta "seuraavan pelin" jälkeen...

Playstationin taikaa

Tietyiltä Bomfunk MC´sin videoilta on ollut aistittavissa eräänlainen PlayStation -tunnelma. Mistä moinen johtuu?

– Siitä vastaa aika suurelta musavideoidemme ohjaaja, Miikka Lommi, Raymond sanoo. – Tietenkin meidän mieltymyksemme peleihin on yksi pääsyistä. Tällainen konsolin kaltainen tekninen vempain näyttelee keskeistä osaa monissa videoissamme. Niissä on muuten eräänlainen jatkumo – tietyt ainekset siirtyvät aina edellisestä seuraavaan videoon. Parhaat PlayStation -vibat voi mielestäni aistia Uprocking Beatsin videolta.

Meheviä mielipiteitä

Haastattelun kestäessä alamme lähestyä yhtä sen mielenkiintoisinta aihetta. Millaiset pelit ovat Gismon ja Raymondin makuun?

– *Gran Turismo 2,* kuuluu vastaus kuin yhdestä suusta. Herrat laajentavat kantansa koskemaan kaikenlaisia racing-pelejä. Gismo on esimerkiksi hiljattain hankkinut *Sled Stormin,* jota pitää kaikin puolin onnistuneena ja hyvänä pelinä. Mieluisien pelien listalta löytyy kyllä epätavallisempiakin pelejä. Maaliskuun Super Powerissa arvosteltu *Music 2000* on yksi näistä.

– *Music 2000* on yksi henkilökohtaisista suosikeistani, Gismo kertoo. – Pelillä saa väännettyä yllättävän hyviä demoja. Se on erityisen käyttökelpoinen silloin, kun kesken keikkamatkan saat hyvän idean ja pelkäät sen menevän ohi ennen kuin voit vangita sitä mihinkään.

Tulevaisuudessa on siis mahdollista, että Bomfunk MC´sin levyn kansista löytyy merkintä "Special thanks to *Music 2000*" ?

Gismo ja Raymond kuittaavat hallinnasta karanneen vitsini naurulla.

Gismo kertoo odottavansa erityisellä mielenkiinnolla Game Boy Advancen ilmaantumista markkinoillemme. Raymondia puolestaan kiinnostaisi suuresti peli nimeltä *Bust-a-Groove*. Syystäkin. Bomfunk MC´sin Uprocking Beats -biisin piti alunperin päätyä kyseisen pelin soundtrackille, mutta toisin kuitenkin kävi. Peliä ehdittiin silti markkinoida Espanjan ja Saksan alueilla juuri tällä biisillä.

Jutellessamme kiinnostavista peliuutuuksista Gismo ja minä huomaamme olevamme täysin samalla aaltopituudella erään tietyn pelin suhteen. Me molemmat odotamme innokkaasti tulikastetta *Medal of Honorin* ruudinkatkuisissa skenarioissa, joissapelaajalla on mahdollisuus punkteerata maalitaulujen sijaan natsisotilaita ja Gestapon kätyreitä tarkalla konekivääritulella... Tod für die Nazischweine!

Super Power -sortiment

Bomfunk MC´sin lähtiessä Ruotsin rundilleen Super Power varusti bändin reilulla paketillisella pelejä. Nyt on aika kysyä molemmilta herroilta, mitä mieltä he olivat sortimentin sisältämistä peleistä.

Raymond kohottaa kulmiaan.

– Paketin paras peli... *Reel Fishing*, kenties?

Kaikki läsnäolijat räjähtävät nauruun. Lähinnä Urheilukalastus -lehden juhlaromppuna toimiva peli ei siis ole onnistunut voittamaan puolelleen Suomen ykkösbändiä.

– *Reel Fishing* on lähinnä sellainen sunnuntaiaamun krapulapeli, Gismo veistelee. – Taustalla soi rauhallista hissimusaa ja maisemat ovat värikylläisiä ja kauniita... Päällimmäiseksi jää kyllä vähän outo tunne – siis mitä v****a tämä oikein on? Kalastusta kuvaruudulla? *Reel Fishing* on pelkästään ideanakin niin älytön, että se alkaa olla miltei hyvä. Saimme kyllä revittyä monet naurut siitäkin...

Voin olla vain samaa mieltä. Kalastussimulaattori on mielestäni yksi kautta aikojen typerimmistä peli-ideoista, ja itse peli päätyikin testipakettiin pelkkänä kuriositeettina.

– *Cool Boarders 4* onkin sitten monta luokkaa parempi – todella hyvä peli, arvostelee Gismo. – Se oli erityisesti basistimme Villen mieleen. Eikä *Superbike 2000:kaan* ole mikään huono.

Testipakettiin eksyi tarkoituksella myös hieman pienempää luokkaa edustava Game Boy omine peleineen. Pelipojasta ei Raymondin mielestä ole kuitenkaan uhmaamaan Pleikkarin valta-asemaa.

– Ruutu on aivan liian pieni. Huonot heijastukset ja valon puute saavat grafiikan katoamaan miltei täysin.

– *Super Mario Bros Deluxe* on kuitenkin ykkönen pienemmässäkin koossa, pistää Gismo. – Mario kun on kuolematon klassikko.

Entäpä sitten maailmalla niin suuren suosion saavuttanut *Pokémon?* Tuliko kenestäkään samaan keikkabussiin joutuneesta Bomfunkista antaumuksellista hirviöfarmaria?

Raymond ja Gismo eivät kummatkaan ainakaan julkisesti tunnusta joutuneensa *Pokémon*-manian uhreiksi, mutta muun bändin ja erityisesti breakdance -ryhmän Niron he kertovat edistyneen hyvinkin pitkälle.

– Mies pelaa *Pokémonia* aivan innoissaan pitkin keikkamatkoja, Raymond kuvailee. – Välillä riemunkiljaisut ovat sellaisia, että koko porukan on käytävä tarkistamassa onko tilanne hallinnassa... Useimmiten Niro on kyllä pulassa Pokémoniensa kanssa.

> "*Gran Turismo 2* on sopivan pitkäkestoinen peli. Siihen jää nalkkiin. En ole vieläkään ansainnut tarpeeksi rahaa ostaakseni pelin parhaan auton."
>
> – Raymond

Pelisankareiksi?

Bomfunkit ovat hyvin perillä peleistä, joiden pääosissa ovat seikkailleet musiikkialan artistit. Itse he vierastaisivat kyseistä kunniaa, jos sitä heille tarjottaisiin.

– En anna ehdotonta kieltoa mutta en näe mitään järkevää syytäkään, Raymond sanoo. – Kaupallistuminen pilaa muutenkin monien bändien tuotantoa. Meiltäkin kysyttiin suostumusta Bomfunk-kenkiin ja muuhun sälään, mutta meitä se ei viehättänyt.

En malta olla kysymättä, millaiseksi he uskoisivat tämän fiktiivisen Bomfunk-pelin muotoutuvan. Heittelisikö pikseleistä koostuva Gismo vihollisia kumoon kuolettavilla vinyyliälppäreillä vai murjoisiko Raymond örkkejä mikrofonilla? Molemmat pojat nauravat.

– No jaa... Ehkä pelissä käytäisiin mielettömiä taisteluita keikkabussissa Pleikkarin pelivuoroista? Tai ehkä ideana olisi turvallinen matka keikkapaikalle? miekkoset heittävät virnistellen. Lukijaa saattaa kiinnostaa tieto siitä, että jälkimmäinen idea todella löytyy Bomfunk MC´sin B-Boys & Flygirls -videolta.

Testaamaan

Pikku hiljaa alamme siirtyä sessiomme varsinaiseen kohokohtaan. Paikalle on hankittu testattavaksemme vielä julkaisematon *Star Wars: Jedi Power Battles*, joka on pelisarjan viimeisin edustaja.

Ovatko Bomfunkit Tähtien Sota -faneja?

– Breikkaajat ostivat juuri valomiekat Anttilasta shown piristeeksi, Gismo virnistää. – Mietihän sitä.

Asia on selvä.

Pakollisten alkutekstien jälkeen *Star Wars: Jedi Power Battlesin* massiivinen tunnusmusiikki jyrähtää käyntiin. Peli vaikuttaa jo ensisilmäyksellä edeltäjiään graafisesti huomattavasti paremmalta, vaikka kyseessä ei olekaan vielä täysin lopullinen, myyntiin päätyvä versio. Obi-Wan-Kenobin ja Anakin Skywalkerin hahmoikseen valinneet Gismo ja Raymond käyvät epäröimättä taisteluun. Hämärässä kentässä hehkuvat valomiekat heiluvat laajoissa kaarissa ja muuttavat tielleen osuneet vihollliset valmisviipaloiduksi meetvurstiksi.

– Mikäpä tässä. Jätkät tekevät tätä lavallakin!

Raymondin ja Gismon ohjastamien hahmojen edetessä ruudulla vihollisten vastarinta käy lujemmaksi. Lasersäteitä väistelevät Bomfunkit onnistuvat silti raivaamaan tiensä syvemmälle kenttään. *Jedi Power Battles* on mannaa toiminnan ystävälle – se on alastonta actionia, josta kaikki enemmän tai vähemmän sivuseikoiksi jäävät elementit on karsittu pois.

– Iske se tietokone säleiksi! Eräs ryhmämme jäsen ylyttää Raymondia.

– Hyötyykö siitä jotain? kysyn tietämättömänä.

– Se on ainakin hauskaa! Gismo kuittaa.

Star Wars: Jedi Power Battles tuntuu miellyttävän Bomfunk MC´s -miehiä melkoisesti.

– Tämä peli tuntuu coolilta – se olisi varma killeri keikkamatkoilla, Raymond tuumaa. –Pidän kovasti tästä tiimimahdollisuudesta. On paljon mukavampaa toimia yhteistyössä kaverin kanssa kuin pelata tätä vastaan.

Gismo on samaa mieltä. Hetken kuluttua valokuvaajamme haluaa keskeyttää pelaamisen kuvausta varten.

– Saatteko te pausen päälle?

– No ei!

Hilpeä nauru kaikuu kokoushuoneen seinistä.

Leppoisa pelisessiomme aloittaa laskukiitonsa jonkin ajan kuluttua. Raymond ja Gismo suuntaavat haastattelua seuraavana päivänä kohti pian heidän nimiinsä vannovaa Hollantia, joten heillä on vielä monia asioita järjesteltävinään. Pojat kirjoittavat nimikirjoituksiaan lukijapalkintoihimme ja alkavat tehdä lähtöä. Paiskaamme tassua ja toivotamme toisillemme hyvää jatkoa.

Raymondin ja Gismon poistuessa jään kelaamaan haastattelun vaiheita mielessäni. Tapahtumaa edeltäneet, hätiköidyt mietteeni tuntuvat nyt suorastaan naurettavilta havaittuani sen, miten maanläheisen ja sympaattisen asenteen Bomfunkit ovat säilyttäneet mammuttimaisesta menestyksestään huolimatta. Pyörittelen ajatusta edestakaisin mielessäni. Huomaan ajattelevani, että juuri näille kavereille moista jättimenestystä haluaisinkin.

SEIS!

Nyt on Sinun tilaisuutesi - osallistu jättimäiseen Bomfunk MC´s -kilpailuumme ja voita uskomattoman upeita palkintoja!

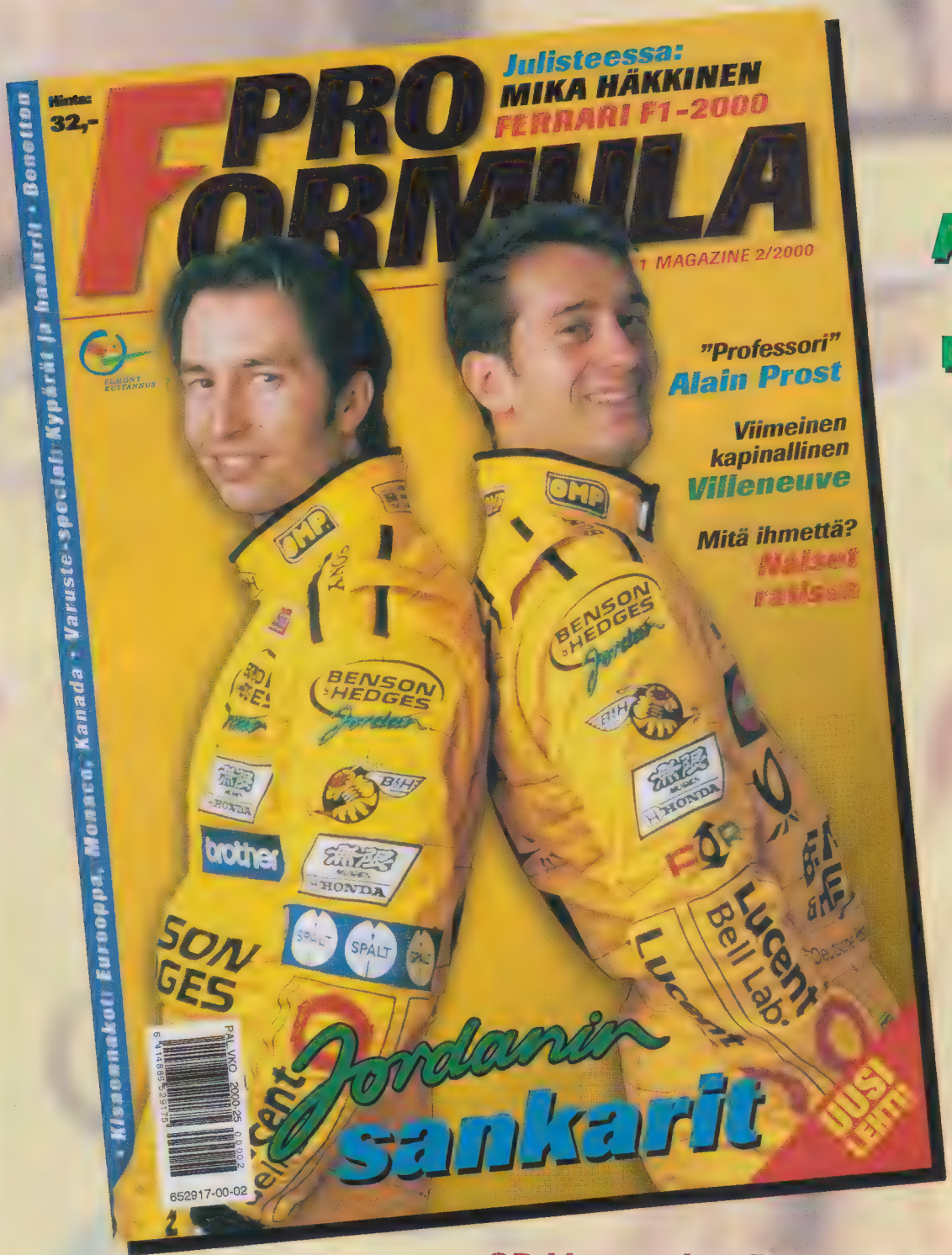
1. palkinto: aito Bomfunk MC´s -kiertuetakki. Näitä takkeja on valmistettu vain hyvin rajallinen määrä, joten kilpailuun osallistumista suositellaan lämpimästi...
2.-3. palkinto: *Star Wars Episode I: Jedi Power Battles* -peli PlayStationille.
4.-8. palkinto: Star Wars: Pimeä uhka - videokasetti.
9.-13. palkinto: Bomfunk MC´sin "In Stereo" -CD sekä aidoin nimikirjoituksin varustettu fanikortti.
Ollaksesi mukana taistelussa palkinnoista sinun on täytettävä postikortti ja vaivattava hieman mielikuvitustasi. Kirjoita korttiin nimesi, osoitteesi ja puhelinnumerosi sekä kolme adjektiivia, jotka mielestäsi kuvaavat parhaiten lehteämme...

Lähetä kortti seuraavaan osoitteeseen:

Super Power / Bomfunk MC´s-kilpailu
Egmont Kustannus Oy Ab
PL 317
33101 Tampere

Kun olet tehnyt tämän, nosta peukalosi pystyyn ja luota Onnettareen...

UUSI formulalehti



Osallistu kilpailuun ja voita matka F1-kisoihin Belgian Spahan!

Tilaajapalvelu: 03-2251943

- GP-kisaennakot: Eurooppa, Monaco ja Kanada
- Lähikuvassa Jacques Villeneuve, viimeinen kapinallinen
- "Professori" Alain Prost
- Ennakkoluuloja vastaan: Naiset ratissa
- Talliesittelyssä Jordan
- Paljastavia raportteja, kuumia uutisia ja paljon muuta...

EGMONT KUSTANNUS

• Lehtipisteissä 8. toukokuuta alkaen •

PELIKONE: **DREAMCAST** LUONNE: **SEIKKAILU**
JULKAISIJA: **CAPCOM** VALMISTAJA: **CAPCOM**

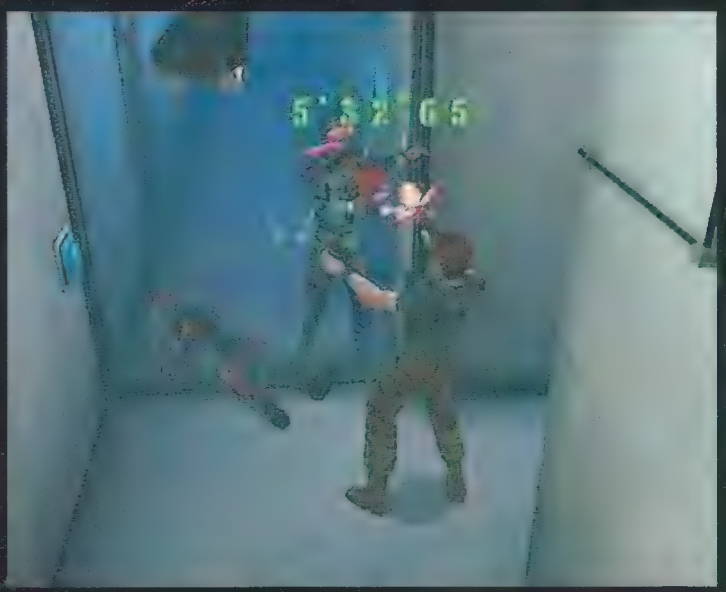
KYLMIÄ VÄREITÄ

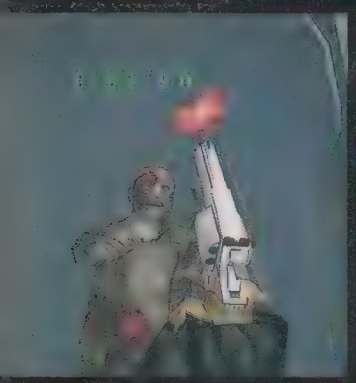
CAPCOMIN VIIMEISIN KAUHUPELI RESIDENT EVIL: CODE VERONICA ON YKSI KAIKKIEN AIKOJEN KARMEIMMISTA PELIELÄMYKSISTÄ. SEGAN TEKNISESTI KEHITTYNEEN DREAMCASTIN PUITTEISSA PELI ON TODELLA ELEMENTISSÄÄN. KONTROLLI, HERMOJARAASTAVAN JÄNNITTÄVÄ JUONI JA TUNNELMALLISET YMPÄRISTÖT LUMOAVAT PELAAJAN - TAI SITTEN SÄIKYTTÄVÄT TÄMÄN PUOLIKUOLIAAKSI. RESIDENT EVIL -SARJAN NELJÄTTÄ OSAA PELATESSÄÄN MUISTÄÄ, MITÄ PELKO TODELLA ON.

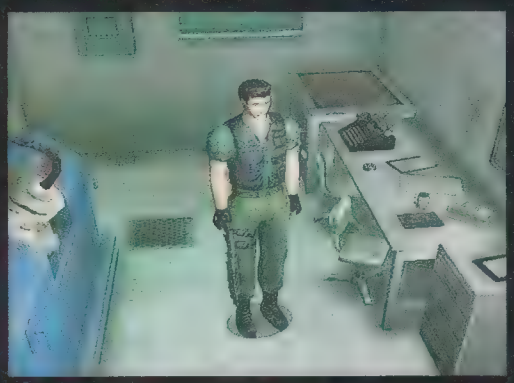
TEKSTI: MARTTI

Loppua ei ole näkyvissä. Ei ainakaan mikäli Capcom saa päättää. Firman kauhupeli-konsepti on lumonnut massoittain pelaajia ja täten kartuttanut yhtiön kassaa. *Resident Evil 2* oli vuonna 1998 toiseksi eniten tuottanut viihdetuote USA:ssa. Capcom on valinnut monista tarjolla olleista strategioista erään - he ovat päättäneet levittää pehä useammassa formaatissa. Itsestäänselvä kehitysaskel Umbrellan salajuonille ja sankarien bioteknisten aseiden vastaiselle taistelulle on näiden siirtyminen Segan 128-bittiseen konsolikolossiin, Dreamcastiin.

Resident Evil -sarja on vuonna 1996 tapahtuneesta syntymästään saakka ollut tunnettu monimutkaisesta juonestaan. Pelisarjan entisestään kiemurainen ja läpeensä kiero juoni mutkittelee kritettävästi tälläkin kertaa. Eisäksi Resident Evilien esittelemien hahmojen galleria pitää sisällään tuttavuuksien ja sukulaissuhteiden verkoston, joka saisi monet hammastymään. *Resident Evil: Code Veronicassa* tapaamme iloksemme jälleen Chris Redfieldin, armeijan erikoisyksikkö S.T.A.R.S:in keltanokan, joka pysäytti Umbrellan ensimmäisen etenemisyrityksen Raccoon Cityssä. Mutta hän ei tule yksin. Veljeään Chrisiä *Resident Evil 2*-sta saakka etsinyt Claire Redfield ja mystinen Steve Burnside ovat ▶







myoskin mukana henkilogalleriassa. Näiden kolmen henkilön kohtalot punoutuvat yhteen tavalla, joka tarjoaa pelaajalle pelin mittaan täysin uusia ja raikkaita katsantokantoja.

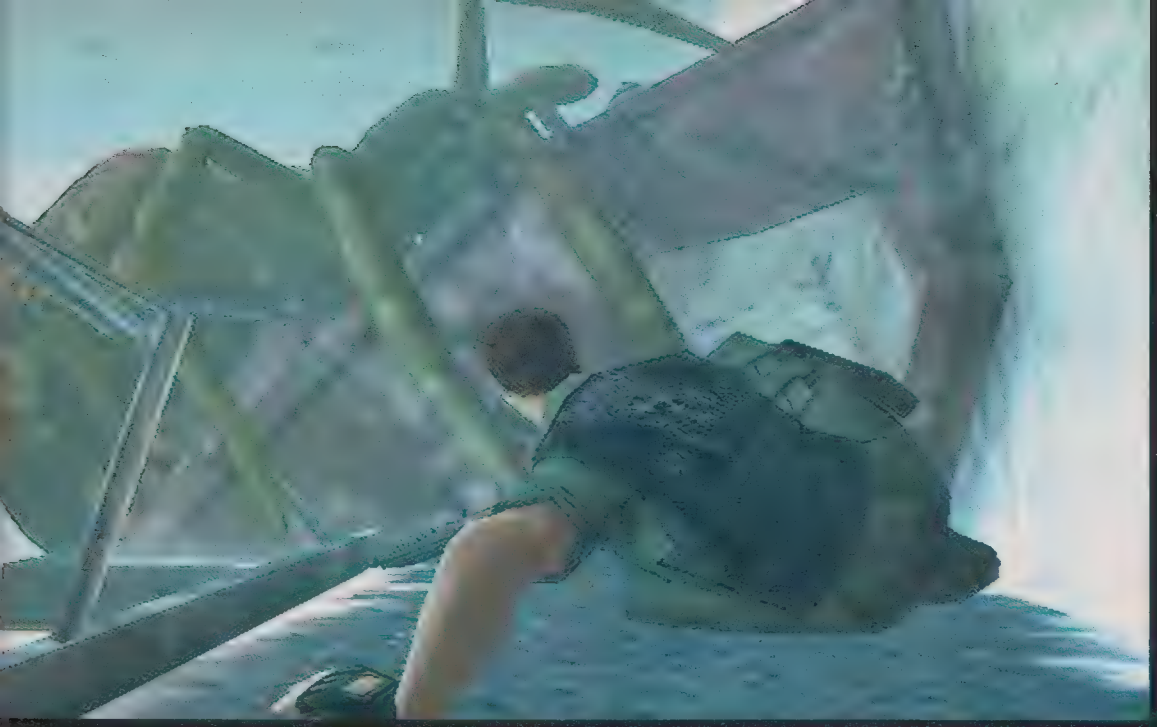
Resident Evil Code Veronican massiivisen intron iskiessa ruutuun seuraamme Claire Redfieldia tämän soluttautuessa Umbrellan päämajaan Pariisissa. Seurauksena on tulitaisteluita, hektistä John Woo -actionia ja lopulta Clairen vangitseminen ja siirto salaiselle saarelle. Ennen pitkää saarella kuitenkin repeää irti todellinen helvetti ja Claire pääsee pakenemaan.

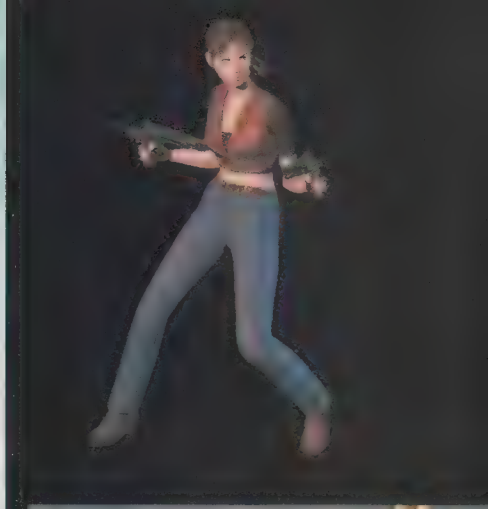
Resident Evil Code Veronican ensiarvoista antia ovat tiukat action-hetket, jotka sujuvat hieman tyylikkäämmin kuin sarjan aikaisemmissa peleissa. Yllätykset odottavat pahaa aavistamatonta pelaajaa jokaisen nurkan takana ja opettavat tämän pysymaan jatkuvasti valppaana. Capcom on kouliintunut aiempien peliensä myötä sangen hyväksi dramaturgian tuntijaksi ja pelaajan säikyttely yhtiön pelisuunnittelijoilta käyleikiten. Kauhu lumoaa monia pelaajia ja Shinji Mikami tietää tämän. Hän on lisännyt Resident Evil Code Veronican olemukseen aineksia niin Alfred Hitchcockin *Linnuista* kuin Peter Jacksonin *Bad Tastestakin*. Elokuvan ja konsolipelin elementit sulautuvat tehokkaasti yhteen ja saavat pelin kaikkia muita olemassaolevia peleja karmivammaksi kokemukseksi. Peli pitkittää pelaajaansa raastavia fobioita pimeissä käytävissä kunnes yllättäen räjähtää nopeisiin ja iskeviin action-jaksoihin, joissa pelaajan pulssi nousee samaan tasoon nopeimpien HC-teknobiisien taustajumputuksen kanssa. Shinji Mikami on onnistunut sekoittamaan intensiivistä ja passiivistä pelaamista nerokkaalla tavalla.

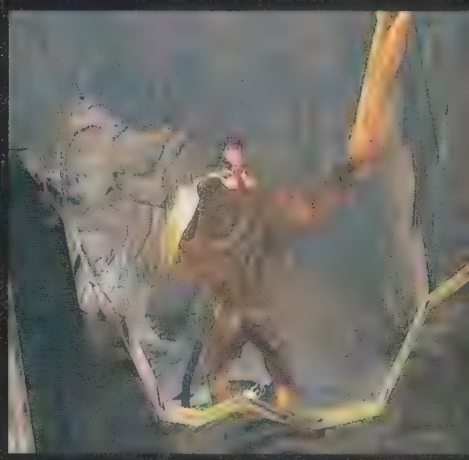
Shinji Mikami on *Dino Crisisin* tapaan päättänyt käyttää vapaata kolmiulotteista maailmaa. Esituotetut taustat pääsevät oikeuksiinsa teknisen kapasiteetin avatessa uusia mahdollisuuksia. Pelaajat voivat nauttia entistä suuremmasta valinnanvapaudesta ja ympäristöt sisältävät entistä enemmän mielenkiintoisia ja realistisia yksiviskohtia - esimerkkinä mainittakoon hyönteiset jotka ryömivät pakoon Clairen sytyttäessä lampun, lähes äänettä putoilevat vesipisarat ja tulenlieskat, jotka nuoleksivat kohtalokkaasti tulenarkoja esineitä.

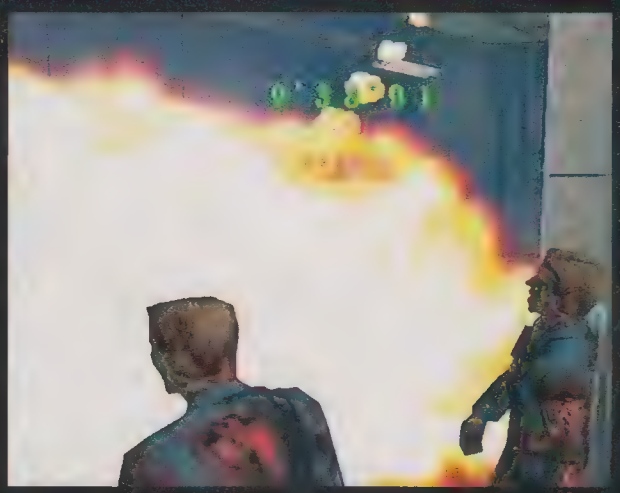
Pelin sisältämät skenariot ovat klassisia. Puutarhoissa vallitseva barokkitunnelma, laboratorioiden titaaninhohto ja synkeät käytävät ovat aineksia, joita olemme oppineet seka rakastamaan että kammoamaan. Kuten tavallista, seuraa niiden rinnalla läpitunkematon, sanoin kuvaamattomia kauhuja sisäänsä kätkevä pimeys.

Musiikki on parantunut siinä missä grafiikkakin. Viiltävät jousisoinnut ja kumeat rummuniyonnit nostattavat tunnelmaa lähes huomaamatta - ne eivät ole pääosassa, vaan hyvin mietityllä paikallaan pelin toisiaan tukevien aineksien pyramidissa. Äänefektit tuntuvat entistäkin realistisemmilta, ja jopa Clairen askelten ääni hiljaisuuden keskellä saattaa pelottaa epämiellyttävällä kolkkoudellaan. Pelin myöhemmissä vaiheissa tun-









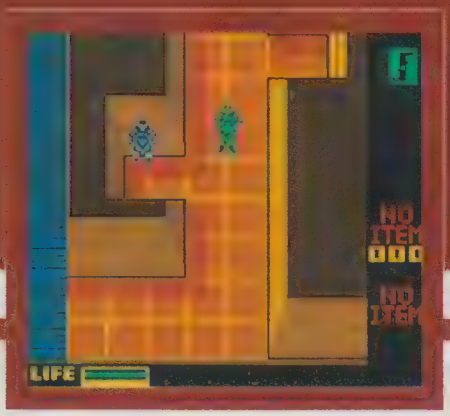
Peli pitkittää pelaajaansa raastavia fobioita pimeissä käytävissä kunnes yllättäen räjähtää nopeisiin ja iskeviin action-jaksoihin, joissa pelaajan pulssi nousee samaan tasoon kuin nopeimmissa HC-teknobiiseissä

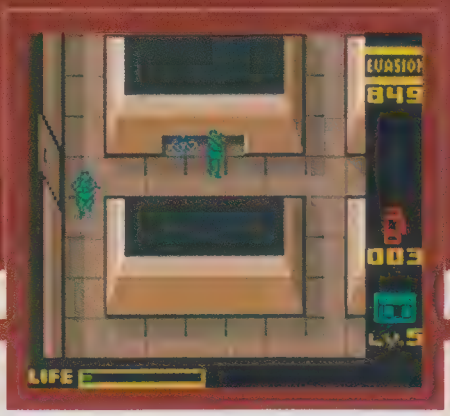
nelma tosin latistuu aavistuksen verran, ja pelaajalle jää mikroskooppinen epäilys siitä ettei Capcom ole vieläkään kyennyt hyödyntämään potentiaaliaan täysin. Tämä on kuitenkin suuri askel ehdottomasti parempaan suuntaan.

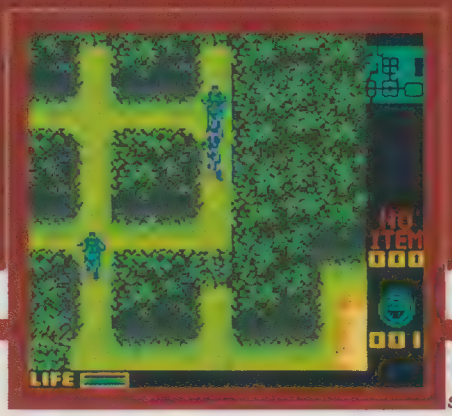
Päähenkilöt on suunniteltu perinteisesti. Claire on pukeutunut tiukkoihin farkkuihin ja tykoistuvaan paitaan. Steve ja Chris suosivat vaatetuksessaan militantimpaa suuntaa, ja he sopisivatkin varsin hyvin vaikkapa jonkin sotapelin sankareiksi. Umbrellan biologisesti muunneltuja elainaseita, onkin sitten useampaan makuun, mutta Capcomin suunnittelijoiden kynänjäljestä on aistittavissa tietty retrotunnelma. Suurin osa pelin hirvioista on tuttuja kokeneille pelaajille jo ensimmäisestä *Resident Evilista*. Sekaan on toki heitetty uuttakin suunnittelua. Useimmat hirviöt ovat suuria, kompeloitä ja suonikkaita, eräänlaisia amfibioeläimen ja hyönteisen risteymiä muistuttavia epäsikioita. Tavanomaiset zombiet ilmaantuvat erilaisissa muodoissa ja hahmoissa, jotta kalmojengi ei tuntuisi pelaajasta liian pitkästyttävältä.

On ilmeistä että Capcom käyttää pelissä entuudestaan totuttua kaavaa, mutta yhtiö pyrkii samalla menestyksekkäästi parantamaan *Resident Evil*-sarjaa. Tekniikka on kehittynyt huimasti pelisarjan ensimmäisen osan ajoista, ja aikoinaan saavuttamattomilta näyttäneet mahdollisuudet ovat nyt pelaajien ulottuvilla. Capcomin kehitysprosessi on hidas ja varovainen, mutta Dreamcast-version tarjoamat valonpilkahdukset osoittavat sen, että heillä on tahtoa. Resident Evilin ideaa kopioivilla yrityksillä on edelleenkin vaikeuksia yltää edes samaan konseptiin jonka Capcom julkaisi vuonna 1996, ja Capcom vaikuttaa edelleenkin olevan oman alansa hallitseva kuningas. Eräitä alkuperäisen *Resident Evil*-sarjan ideoita tosin muokataan kuumeisesti maustamaan PlayStation2:lle piakkoin ilmaantuvaa *Exterminationia*, mutta siitä huolimatta voimme odottaa innokkaasti kesäkuukausina ilmaantuvia kylmiä väreitä. ■

WISP
OPEN
OPEN


LIFE


LIFE


LIFE

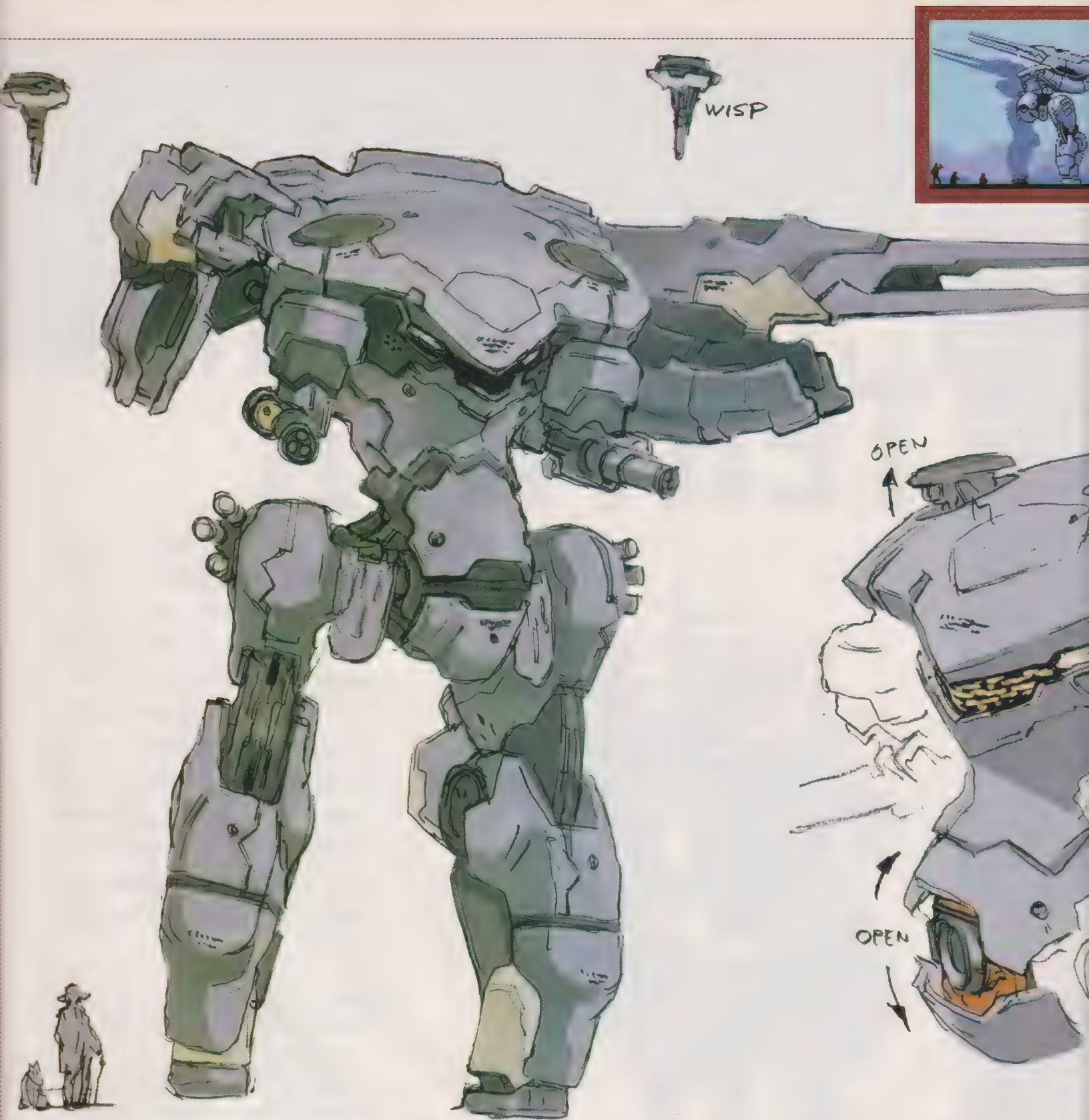
KONE: GAME BOY COLOR LAJI: TOIMINTA-SEIKKAILU
PELAISTA: KONAMI SUUNNITELLUT: KONAMI

MAHDOTON TEHTÄVÄ

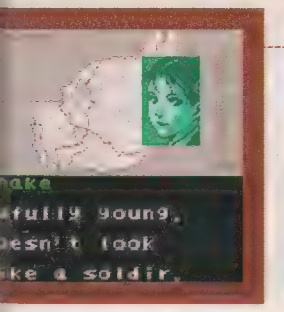
METAL GEAR SOLID ON YKSI KAIKKIEN AIKOJEN KIEHTOVIMMISTA JA TUNNELMALLISIMMISTA PLAYSTATION-PELEISTÄ. NIIN MAHTAVAN PELIN JATKO-OSAN LUOMISEN NIINKIN RAJALLISELLE KONSOLILLE KUIN GAME BOY COLORILLE PITÄISI OLLA MAHDOTON TEHTÄVÄ. SARJAN LUOJA HIDEO KOJIMA KERTOO SUPER POWERILLE, MITÄ MAHDOLLISUUKSIA TEHTÄVÄ ITSEASIASSA SISÄLTÄÄ JA MITÄ TULEVAISUUDEN SUUNNITELMIA HÄNELLÄ ON SOLID SNAKEN VARALLE.

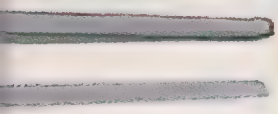
TEKSTI : LOVIISA

Metal Gear: Ghost Babel tapahtuu paljon meidän aikaamme synkemmässä ajassa. Ydinasejärjestelmä Metal Gear on joutunut separatistisen sotilasjärjestö Gindran haltuun. Kyse on afrikkalaisesta terroristiporukasta, joten maailman tulevaisuus vaikuttaa epävarmalta. Edes USA:n hallituksella ei ole kylliksi voimia uhkan torjumiseksi ja ihmiskunnan ainoaksi toivoksi jää jäänviileä, ketjussa savukkeita polttava agentti Solid Snake. On tosin epävarmaa saadaanko häntä kiinni. Hän elää eristäytynyttä elämää Alaskassa ja lepää aiemmin suorittamansa tehtävän jälkeen. Näin alkaa Game Boy Color -seikkailu, joka on jo neljäs vakoiluseikkailu *Metal Gear* -sarjassa. Tietenkin Solid Snake saa tehtävän. Hän ei voi kieltäytyä siitä ymmärtäessään olevansa ainoa mies, jolla on riittävät mah-

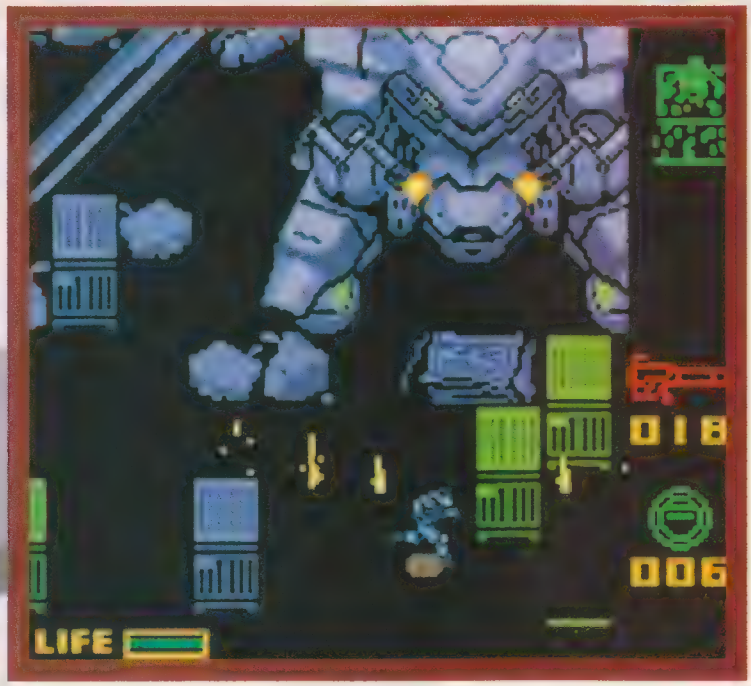


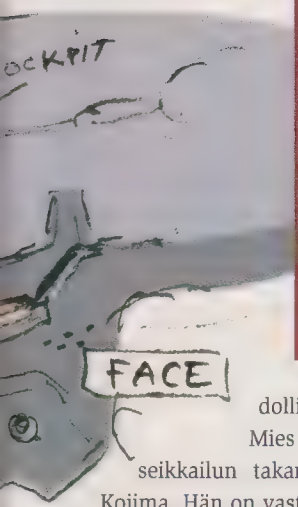
Ydinasejärjestelmä Metal Gear on joutunut terroristien käsiin, ja Maan tulevaisuus on vaakalaudalla. Edes suurvallat eivät kykene vastustamaan synkeää uhkaa, ja ihmiskunnan viimeiseksi toivoksi jää viileä, savukkeita taukoamatta polttava agentti – Solid Snake.





Yksi Snaken tehtävistä on tavalliseen tapaan löytää valtava Metal Gear Solid ja tuhota se.





dollisuudet selviytyä siitä. Mies uuden *Metal Gear* -seikkailun takana on tietysti Hideo Kojima. Hän on vastannut aiemmissa kolmessa pelissä kaikesta, käsikirjoituksesta ohjaukseen. Juuri hänen päässään Solid Snake kollegoineen sai syntynsä niiden 13 vuoden aikana, jotka ovat kuluneet siitä, kun *Metal Gear* julkaistiin MSX:lle ja NES:ille.

Konamin *Metal Gear Solidilla* saavuttaman suosion jälkeen kukaan ei epäillyt sitä, että sarja saisi jatkoa. Sitä vastoin on melkoinen yllätys, että uusi peli tehtiin Game Boy Colorille, joka on sentään huomattavasti PlayStationia rajoittuneempi pelikone. Hideo Kojima on tunnettu elokuviin kohdistuvasta kiinnostuksestaan ja halustaan saada pelihahmot kommunikoimaan keskenään luonnollisen tuntuiseen tapaan. Pleikkari-pelissä hän otti ison askeleen kohti todellisuuden tuntua ja PlayStation2:lla hän luonnollisestikin voisi kohottaa koko konseptin ihka uudelle tasolle. Kuitenkin hän valitsi Nintendon suhteellisen alkeellisen konsolin ennen Sonyn huippukonetta.

– Me saimme Konamin Euroopan osastolta pyynnön tuottaa *Metal Gear* -peli Game Boy Colorille, Hideo Kojima selittää. - He halusivat saada tälle nopeasti kasvavalle pelikoneelle laadukkaan pelin. Ja Game Boy Colorillehan suunnittelee pelin paljon nopeammin kuin PlayStationille tai PlayStation2:lle.

Graafisesti uusi peli muistuttaa eniten kahta ensimmäistä *Metal Gearia - Metal Gear Solid* kun on kolmiulotteinen ja polygonipohjainen. Mutta yleisesti ottaen *Ghost Babel* jatkaa perinteisiä linjoja. Solid Snake joutuu yhtä usein soluttautumaan vihollisten keskuuteen kuin ammuskelemaan heitä. Ja aivan kuten ennenkin, pitää hän yhteyttä tehtävänsä antajaan ja kumppaneihinsa radiolähettimellä. Tällä kertaa tehtävänä on soluttautua Gindra Liberation Frontin joukkoihin, tuhota Metal Gear ja pelastaa maailma ydintuholta. Mutta Solid Snake kohtaa matkalla monia kovia vastustajia ja saa kamppailla lujasti onnistuakseen.

Tavallisen seikkailun lisäksi *Metal Gear: Ghost Babel* sisältää peräti 180 erikoissunniteltua harjoitustehtävää. Joissakin on kyse erilaisten ratojen toiminnan opettelusta, aseiden käytöstä ja siitä miten selviää parhaiten vihollisten huomaamatta. Toiset ovat aikarajoitettuja tai rakentuvat jonkin ongelman ratkaisemiselle.

Itse seikkailu on jännittävä ja hermoja raastava. Solid Snaken roolissa pelaaja yrittää päästä vihollisen tukikohtaan jatkuva huomatuksi tulemisen pelko niskassaan. Ja tätä varten hahmon täytyy kulkea salaisten tunnelien kautta, piiloutua seinien taakse ja hiipiä nukkuvien vartijoiden ohitse. Jos kuitenkin tulee havaituksi, on kyettävä puolustautumaan. Siksi radoille on siroteltu aseita, joilla on erilaisia ominaisuuksia eri tarkoituksiin. Jos on tarvetta työskennellä hiljaisuudessa, voi käyttää äänenvaimentimella varustettua pistoolia, ja jos haluaa, voi ympäristöön asentaa miinoja, jotka sitten voi kaukoohjauksella laukaista vartijan kulkiessa ohitse. Mukana on myös savupommeja, joiden avulla voi piiloutua vihollisilta, jotka ovat jo päässeet liian lähelle, jotta heitä voisi paeta juosten. Radoilla olevat esineet eivät kuitenkaan ole ainoastaan aseita. Mukana on runsaasti erilaisia apuvälineitä, joiden avulla pääsee etenemään pelissä: pimeänäkölasit, infrapunalasit, kaasunaamari ja miinaetsin vain muutamia mainitakseni. Mutta tärkein apuväline on edelleen radiolähetin, jonka avulla voi kommunikoida kumppaniensa kanssa ja saada tietoja. Campbell on yksi Solid Snaken vanhimmista ja parhaista ystävistä. Hän tarjoaa apua, joka on välttämätöntä pelistä selviytymiseksi. Kiinalainen Mei Ling on puhelias ja älykäs tutkavastaava, joka tarjoaa Snakelle tarvittaessa teknistä tukea. Lisäksi on lukuisia henkilöitä, jotka voivat tarjota tietoja siitä miltä tehtävän ympäristö näyttää, millainen poliittinen tilanne siinä vallitsee, miten pystyy voittamaan bosseja ja miten erilaisia aseita pitäisi käyttää. Ei siis ole syytä pelätä riskien ottamista, kun voi aina pyytää apua kumppaneiltaan.

On huhuttu, että *Ghost Babel* hyödyntäisi uudella tavalla Game Boy Colorin linkkikaapelia. Monet uskoivat, että pelissä tulisi olemaan mahdollista pelata kaverin kanssa. Hideo Kojima paljastaa, että asia on täsmälleen päinvastoin.

– Kaksi henkilöä pystyy kilpailemaan toisiaan vastaan minipelissä, joka on riippumaton varsinaisesta seikkailusta. Mutta itse pelissä ei apuria voi käyttää.

Minipeli on yksinkertaistettu versio varsinaisesta seikkailusta ja siinä molemmat pelaajat voivat ohjata Solid Snakea. Tehtävänä on etsiä kolme diskettiä ja sitten selviytyä ulos ennen toista pelaajaa. Jos vastustaja onnistuu saamaan disketin ensimmäisenä, voi tämän yrittää vielä ampua. Sitten jostain muualta radalta löytyy uusi disketti. Mutta ulospääsy voi olla vaikeaa. Uloskäyntejä on nimittäin neljä ja vain yksi niistä on oikea.

– Aluksi suunnittelimme monipelaajavaihtoeh-

"PlayStation-pelissä saattoi olla vain neljä vihollista yhtaikaa ruudulla. Game Boy Color -versiossa pystymme näyttämään kuusi kappaletta yhtaikaa. Ja mitä enemmän vihollisia näkyy, sitä jännittävämpi pelistä tulee."

– Hideo Kojima

toa myös PlayStation-peliin, mutta tv-näytön jakaminen kahtia teki siitä liian pienen sen pelin tarpeisiin, Hideo Kojima selittää ja mainitsee myös muita syitä graafisesti heikomman Game Boy Color -pelin tekemiseen.

– PlayStation-pelissä saattoi olla vain neljä vihollista yhtaikaa ruudulla. Game Boy Color -versiossa pystymme näyttämään kuusi kappaletta yhtaikaa. Ja mitä enemmän vihollisia näkyy, sitä jännempi pelistä tulee.

Monet jo 80-luvun lopulta mukana olleista pelaajista ovat kiinnostuneita siitä, onko uudessa pelissä grafiikan lisäksi muutakin vanhojen pelien tunnelmaan kiidättäviä elementtejä. Onko Game Boy Colorin peli enemmän klassisen originaalin kaltainen kuin *Metal Gear Solid* oli?

– *Metal Gear: Ghost Babel* on täysin uusi peli, mutta se kytkeytyy kaikkiin aiempiin osiin. R&D-suunnitteluporukka koostuu ihmisistä, jotka eivät olleet hommissa vielä MSX-päivinä. Useimmat suunnittelijat ovat PlayStation-porukkaa.

Lisäksi oli eräs yksityiskohta, jota emme onnistuneet toteuttamaan Pleikkari-pelissä, nimittäin se, miten Snaken otsanauhojen tulisi liikkua. Prosessoriteho ei yksinkertaisesti riittänyt siihen. Mutta *Ghost Babelissa* voi ensi kertaa pelien historiassa nähdä Snaken otsanauhojen liikkuvan tuulessa.

Koska peli tulee Game Boy Colorille, siitä ei löydy polygoneja ja käyttöliittymä on täysin kaksiulotteinen. Mutta PlayStation-version pelattavuus ja tuntuma ovat tallella.

– *Ghost Babel* on *Metal Gear Solidin* jatko-osa, sovelletuna Game Boy Colorille, Hideo Kojima itse arvioi.

Luonnollisesti *Metal Gear: Ghost Babel* ei ole ainut peli mitä Hideo Kojima porukoineen on suunnitellut tulevaisuuden varalle. Hän on kiinnostunut kaikista uusista konsoleista ja näkee suuria mahdollisuuksia kannettaville peleille, kunhan Nintendo kytkee Dolphinin Game Boy Advanceen.

– Mahdollisuus jakaa pelaaminen muiden konsolien kanssa on kannettavien pelien suurin vetovoima. Toisin sanoen pelaaja voi siirtää mm. tehtävät, aseet, varusteet, bossit ja vastustajat esimerkiksi Game Boy Advancelta Dolphinille. Metal Gear -peleissähän radiolähetin on olennaisessa osassa. Saattaa tulla mahdolliseksi, että pelaajat vaihtavat radiosanomia keskenään ja että voimme lisätä peleihin oikean radiotuen. Itse peli ei tule tarvitsemaan tekstisanomia radiosanomien ilmiasuksi, vaan kaikki sanomat voidaan toteuttaa aivan realistisesti äänenä.

Jo muutaman kuukauden ajan on liikkeellä ollut myös huhu uudesta *Metal Gear* -pelistä, joka olisi tekeillä PlayStation2:lle ja jonka tapahtumat sijoittuisivat New Yorkiin. Hideo Kojima ei tätä kuitenkaan halua sen paremmin kieltää kuin myöntääkään.

– Voin vain sanoa, että minäkin olen kuullut huhuja. Ja itse pidän kyllä New Yorkista. ■

SURUTONTA SEURAKUNTAA!

PAHAA PARODIAA!

ILMIÖISTÄ, IHMISISTÄ, LEFFOISTA, TELKKA-RISTA!

SPY VS SPY

MELVIN JA JENKINS

ARAGONES

SUOMEN

MAD

NELJÄ KIRJAINTA, JOIHIN VOIT LUOTTAA!

TEINIANGSTERI MAUNO

OSTA HUVIKSESI TAI TILAA!

puh. 03-225 1943, e-mail: asiakaspalvelu@egmont-kustannus.fi

EGMONT KUSTANNUS

PELIUUTUUDET

Tämän listan esittämät pelit tullaan julkaisemaan Suomessa kevään mittaan.

Nintendo 64

40 Winks	helmi
Army Men: Sarge's Heroes	huhti
Battle Tanx: Global Assault	huhti
Castlevania 2	maalis
Cyber Tiger	huhti
ECW Hardcore Revolution	maalis
European PGA Golf	helmi
Fighting Force	huhti
Hydro Thunder	huhti
JM Supercross 2000	huhti
NBA In the Zone 2000	maalis
Paperboy	maalis
Pokémon Stadium	huhti
Resident Evil 2	helmi
Ridge Racer 64	huhti
South Park Rally	maalis
Supercross 2000	helmi
Tarzan	huhti
The Muppets	maalis
Tony Hawk's Skateboarding	maalis
Top Gear Hyper Bike	maalis
Top Gear Rally 2	helmi
Toy Story 2	helmi
Track & Field Summer Games	huhti
Vigilante 8: The Second Offence	helmi

Game Boy

4x4 World Trophy	huhti
All Star Tennis 2000	maalis
Army Men	huhti
Azure Dreams	maalis
Babe	huhti
Battle Tanx	huhti
Bugs Bunny Crazy Castle 4	huhti
Cross Country Racing	huhti
Dragon Warrior Monsters	maalis
ECW Hardcore Revolution	huhti
F1 Racing Championship	huhti
F1 World Grand Prix 2	maalis
F-18 Thunder Strike	huhti
Game & Watch Gallery 3	maalis
International Karate 2000	huhti
International Track & Field	helmi
JM Supercross 2000	huhti
Knockout Kings 2000	maalis
Konami Game Boy Collection vol. 2	maalis
Konami Winter Games	helmi
Magical Tetris Challenge	maalis
Martian Alert	huhti
NBA In the Zone 2000	maalis
NBA Live	huhti
Pro Pool	huhti
Rampage Universal Tour	maalis
Rayman	maalis
Ready 2 Rumble Boxing	maalis
Rugrats: Time Travellers	huhti
Speedy Gonzales	helmi
Taxi 2	maalis
The Mask of Zorro	maalis
Tomb Raider	huhti
Tonic Trouble	maalis
Tonka Raceway	huhti
Tony Hawk's Skateboarding	maalis
Top Gear Rally 2	huhti
Total Soccer	maalis
Toy Story 2	maalis
Wario Land 3	huhti

Dreamcast

Arcatera	huhti
Caesar's Palace 2000	huhti
Crazy Taxi	helmi
Deadly Skies	helmi
Deep Fighter	huhti
Dragon's Blood	huhti
ECW Hardcore Revolution	maalis
Evolution	maalis
Heroes of Might & Magic III	maalis
Hot Rod City	huhti
Jo Jo's Bizarre Adventure	maalis
MDK2	huhti
NBA 2K	maalis
Nomad Soul	maalis
Plasma Sword	maalis
Rayman 2	maalis
Red Dog	huhti
Renegade Racers	maalis
Resident Evil 3	huhti
Slave Zero	maalis
Soul Reaver	maalis
Star Wars: Episode I Racer	huhti
Street Fighter Alpha 3	helmi
Tee Off	maalis
Tomb Raider: The Last Revelation	maalis
Toy Story 2	maalis
Vigilante 8: The Second Offence	helmi

PlayStation

4x4 World Trophy	huhti
Army Men: Air Attack	maalis
Army Men: Sarge's Heroes	maalis
Beatmania	maalis
Brunswick Pro Bowling 2	maalis
Caesar's Palace 2000	huhti
Colin McRae Rally 2.0	maalis
Colony Wars 3: Red Sun	maalis
Cool Boarders 4	helmi
Crusaders of Might & Magic	maalis
Die Hard Trilogy 2	maalis
Discworld Noir	huhti
Duke Nukem: Planet of the Babes	huhti
Dukes of Hazzard: Racing for Home	maalis
Dune	helmi
Eagle One: Harrier Attack	helmi
Ehrgeiz	helmi
Everybody's Golf 2	huhti
F1 2000	maalis
F1 Racing Championship	huhti
Fear Effect	maalis
Fighter Maker	helmi
Fisherman's Bait 2	huhti
Gekido	huhti
Ghoul Panic	huhti
Grandia	maalis
Grudge Warriors	maalis
Guilty Gear	maalis
International Track & Field 2	maalis
ISS Pro Evolution	helmi
Jet Rider 3	huhti
Jimmy White's 2 Cueball	maalis
Jo Jo's Bizarre Adventure	maalis
Legend of Legaia	huhti
Marvel vs Capcom	maalis
Medievil 2	huhti
Micro Maniacs	maalis
Midnight in Vegas	maalis
Misadventures of Tron Bonne	maalis
Muppet Racemania	huhti
NBA In the Zone 2000	maalis
NHL Face Off 2000	maalis
NHL Pro 2000	huhti
Player Manager 2000	maalis
Premier Manager 2000	maalis
Radical Bikers	maalis
Railroad Tycoon II	maalis
Rally Championship	helmi
Rally Masters	huhti
Resident Evil 3: Nemesis	helmi
Resident Evil Survivor	maalis
Road Rash: Jailbreak	maalis
Roadster Trophy	helmi
Rollcage Stage II	maalis
Ronaldo V-Football	maalis
Rugrats: Studio Tour	huhti
Saboteur	huhti
SaGa Frontier 2	maalis
Shadow Madness	helmi
Star Ixiom	maalis
Star Ocean 2	huhti
Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles	huhti
Street Fighter EX Plus Alpha 2	maalis
Street Skater 2	maalis
Superbikes 2000	maalis
Syphon Filter 2	huhti
The Dukes of Hazzard – Racing for Home	maalis
Theme Park World	maalis
Tiger Woods PGA Tour 2000	maalis
Tiny Tank	helmi
Toshinden 4	huhti
Toy Story 2	helmi
UEFA Champions League 99/2000	maalis
Urban Chaos	maalis
Vandal Hearts II	huhti
WWF Smackdown	huhti

Lista perustuu maahantuojien suunnitelmiin. Super Power ei vastaa aikataulujen mahdollisista muutoksista.

ARVOSTELUT

VEIKKO

[ikä: 20• harrastaa: rockmusiikki ja kynäily • pitää: klassikkot • vihaa: urheilupelit]

PARASTA: ***Shenmue*** – En vain saa tarpeekseni. ***Medal of Honor*** – Kuolema kaikille fasisteille! ***PlayStation2*** – Konsolimaailman hallitsija? ***Final Fantasy VIII*** – Oikea all-time-great. ***Resident Evil 3: Capcom Generations*** – Veteraanipelien rautainen kokoelma palasi yllättäen konsoliini. Suositellaan ehdottomasti kaikille.

TOPI

[ikä:25 • harrastaa: musiikki • pitää: RPG ja seikkailupelit • ei pidä: jenkkipelit]

PARASTA: ***Resident Evil: Code Veronica*** – Umbrella ei luovuta. ***Ridge Racer V*** – Suosittelen lämpimästi! ***Virtua Tennis*** – Tähän genreen en kyllästy. ***Beatmania*** – Tanssilattia kutsuu... ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Uskomaton peli.

MARTTI

[Ikä:24 • harrastaa: japani, raskas beat ja ruoka • pitää: seikkailu ja shoot 'em up • ei pidä : fleimaavat senttarilaamat]

PARASTA: ***Super Probotector*** – Nostalgiatrippi. ***Medal of Honor*** – Gestapon kätyrit varaokoot askeliaan.... ***Resident Evil 3: Code Veronica*** – Adrenaliinia! ***Star Ocean: The Second Story*** – Vihdoinkin täällä. ***Ridge Racer V*** – PS2:n ässä.

JOONAS

[Ikä: hälyttävä• harrastaa: lumi • pitää: väkivalta, kilpa-ajo ja pulmatiikka • ei pidä: jenkkimättö]

PARASTA: ***Ridge Racer 64*** – Vihdoinkin. ***ECW Hardcore Revolution*** – Täysin aivoton mutta siksi hauska. ***PlayStation2*** Vastinetta rahoille. ***Mario Golf*** – Joonas-setä golffaa mielellään.

LOVIISA

[Ikä: 23• harrastaa: musiikki ja muoti • pitää: ongelmanratkaisu • ei pidä: turpajuhla- ja räiskintäpelit]

PARASTA: ***Ridge Racer V*** – Ei pelkästään siisti. ***Beatmania*** – Erilainen ja cool. ***Metal Gear: Ghost Babel*** – Jännittävä agenttiseikkailu. ***Pokémon Stadium*** – GB -peli N64:n puitteissa. ***Crazy Taxi*** – Dreamcastin voimaa.

MIKKO

[Ikä:23• harrastaa: musiikki • pitää: urheilu ja tappelu • ei pidä: kettuuntuneet programmerit]

PARASTA: ***Ridge Racer V*** – Mahtava PS2 -kokemus. ***Deadly Skies*** – Mig on aina Mig. ***Virtua Fighter 3tb*** – En voi elää ilman Sarahia! ***Super Mario Kart*** – Peli, johon olen jäänyt kiinni.

TANELI

[Ikä: 22• harrastaa: musiikki ja futis • pitää: urheilu ja RPG • ei pidä: väkivalta]

PARASTA: ***Syphon Filter 2*** – Viihdyttävä action-seikkailu. ***SaGa Frontier 2*** – Klassikko jo nyt. ***Track & Field Summer Games*** – Juuri niin hyvä kuin toivoinkin! ***Super Castlevania IV*** – Yksi kaikkien aikojen suosikeistani.

ANNA

(ikä: 22 * harrastaa: elokuvat ja musiikki * pitää: monipuoliset pelit * ei pidä: tappelu)

PARASTA: ***Gran Turismo 2*** – Autoilun aatelia. ***Point Blank 2*** – Rauhanomaista räiskintää. ***Rayman 2: The Great Escape*** – Vallan valloittava. ***Final Fantasy VIII*** – Ei kulu käytössä.

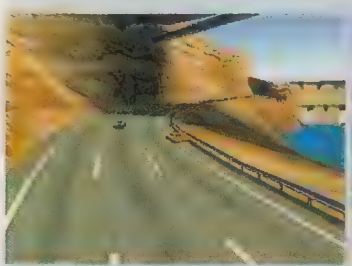
RIDGE RACER 64

Racing-pelit eivät ole olleet Nintendo 64:n vahvimpia kortteja. Ja tulevaisuudessa tarvitaan vielä tätäkin parempia pelejä, jos konsoli aikoo voittaa sarjan. Mutta Ridge Racer 64 on ainakin ässä takinhihassa.

Meikäläinen ei ole ainut, joka on odotellut todella hyvää ajopeliä Nintendo 64:lle. Ei sillä, ettemmekö olisi jo epäilleet voiko tälle konsolille kunnon ajopeliä edes tehdä. Mutta nyt Namco ja Nintendon tuore suunnitteluosasto NST siis saavat tilaisuutensa näyttää. Eikä heitä voi ainakaan syyttää yrityksen ja taidon puutteesta. Eikä lopputuloksessakaan mitään vikaa ole. *Ridge Racer* -sarja on yksi menestyneimmistä konsepteista sekä pelihalleilla että PlayStationilla. Hiukan huolestuttavaa sen sijaan on ehkä se, ettei Namco itse seiso tämän version taustalla, mutta toisaalta heillä ei olekaan suurta kokemusta Nintendo 64 -suunnittelusta ja Nintendo Software Technology on jo kerännyt kelpo maineen samaisella alalla.

Ridge Racerissa on kyse pelihallityylin kilpa-ajosta. Vauhtia ja hienouksia on oltava. Ohjauksen täytyy toimia täydellisesti ja pelin on oltava helposti hallittava. Ja totuuden nimessä *Ridge Racer 64* pystyy täyttämään enemmän tai vähemmän nuo kaikki vaatimukset. Lisäksi, vaikka NST onkin siellä täällä joutunut uhraamaan joitakin polygoneja pelistä, ei mitään värinää tai päivittymisen nopeusongelmia kuvassa esiinny. Peli on loistelias, vaikka graafisesti onkin helppo nähdä, että kyseessä on Nintendo-peli. Ja sama pätee myös ohjaukseen ja ajotuntumaan. Toki kyse on *Ridge Racerista*, mutta *Ridge Racerista* Nintendo-silauksella. NST on näppäryyden ohessa ollut kyllin kaukonäköinen ja mahdollistanut valinnan klassisen *Ridge Racer* -ohjauksen, *Revolution*-ohjauksen ja firman ikioman *Ridge Racer 64* -ohjauksen välillä. Viimeksi mainittu on mikäli mahdollista vielä edellisiäkin epärealistisempi ja sisältää mm. 360 asteen piruetteja, jotka vieläpä ovat vauhtia kiihdyttäviä. Ja täten pääsemmekin siihen, mikä erottaa *Ridge Racer 64:n* aiemmista peleistä. Ohjauksen erikoisuuksien lisäksi kyse on pääasiassa siitä, että aiemmista peleistä on kerätty yhteen erilaisia aineksia. Mukana on esimerkiksi vain kolme rataa, tai yhdeksän jos on kyllin kiltti laskeakseen variaatiot omiksi radoikseen. Tosin niitä voi ajella sitten myös takaperoisesti. Kaksi päärадoista on otettu aiemmasta pelistä, kun taas kolmas on täysin uusi luomus. Autoja on 25 kappaletta ja vaikka muutamat ovat aivan uusia, mallit ovat jälleen tuttuja. Alussa autoja on vain neljä, mutta kysehän on helpohkosta hallityypin pelistä, jossa ei kestä kauankaan hankkia itselleen ainakin tusinan verran upeita menopelejä. Ja sitten voikin jo nauttia vauhdin hurmasta. Mutta silloin on myös jo puoli peliä takana päin, mikä luultavasti on pelin pahin heikkous. Grand

Pakollinen helikopteri on kuvissa mukana.



Jos haluaa tuhota ajokkinsa, löytyy siihen lukuisia toinen toistaan makeampia mahdollisuuksia

Toki kokenut Ridge Racer -ajaja tunnistaa ympäristöt, mutta ratoja ympäröi silti hiukan Nintendomainen tunnelma.

Ridge Racerissa on kyse pelihallityylin kilpa-ajosta. Vauhtia ja graafisia hienouksia täytyy riittää. Myös kontrollin täytyy toimia täydellisesti ja pelin on oltava helposti hallittava. Ja totuuden nimessä Ridge Racer 64 pystyy täyttämään enemmän tai vähemmän nuo kaikki vaatimukset.

Prixin eli tasokkaimman pelimuodon voitettuaan saa pääsyn kaikille radoille ja käyttöoikeudet jokaiseen autoon. Onneksi monipelaajavaihtoehto on taiten valmistettu, mikä kohottaa pelin elinikää merkittävästi. Kahden kesken ajaminen toimii suurin piirtein samoin kuin yksinkin hurjastelu. Mutta voidakseen kilpailla neljän pelaajan kesken pitää luopua melkoisesta määrästä graafisia hienouksia ja kuvanopeutta. Joka tapauksessa tämä funktio toimii. Pelin kestoa lisää ennen kaikkea se, että kyse on hauskasta pelistä. Mukana on kunnon ajamisen tunnetta. Vaikka peli onkin muuten aika epärealistinen, on se kuitenkin uskomattoman viihdyttävä. On yksinkertaisesti älyttömän hubaa ajaa lujaa ja liirailla mutkissa puolittain hallitsemattomilla ajopeleillä. Ja vaikka ärtyisikin erilaisten tiellä olevien esteiden takia, peli ei milloinkaan suoranaisesti turhauta pelaajaansa.

Ridge Racer 64 on ehdottomasti yksi paremman pään - jos nyt ei sentään ihan parhaista - racing-peleistä Nintendo 64:lle. Se täyttää myös oivallisesti paikkansa *Ridge Racer* -sarjassa, joskin on vaarana, että *R4:Ridge Racer Type 4:ää* pelanneet voivat pitää sitä askeleena taakse päin (ja myös askeleena sivulle). Mutta suoranaista pettymystä se ei aiheuta. Ja oli miten oli, konsoli on viimeinkin saanut ajopelin, joka on nimensä väärti. Jo oli aikakin.

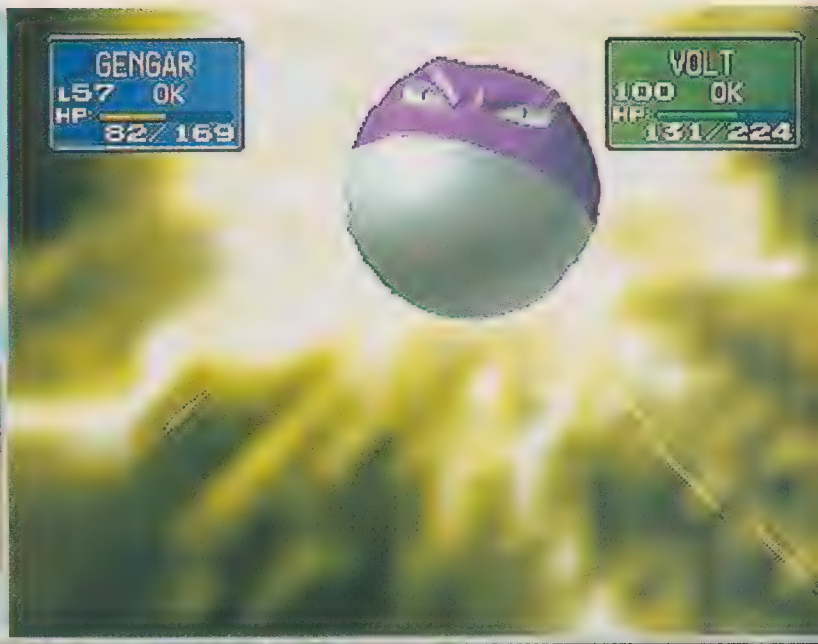
JOONAS

PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **KILPA-AJO** JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **NST** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**

GRAFIIKKA	Hienoja autoja ja korkeita ajonopeuksia, joskin epätarkat ympäristöt pudottavat pisteitä.	8
ÄÄNET	Tunnettuja *Ridge Racer* -efektejä ja teknosoundeja	8
KONTROLLI	Klassinen *Ridge Racer* -tuntuma Nintendo-maustein. Kiva ja originelli.	8
HAASTE	Pelissä on paljon tehtävää, joskin mestaruus saavutetaan aika äkkiä.	7
YHTEENSÄ	Lopultakin todella hyvä ajopeli Nintendo 64:lle.	8

POKÉMON STADIUM

Mewtwo on yksi vahvimmista hirviöistä. Hänellä on myös yliluonnollisia voimia.



Taistelujen aikana on tärkeää valita oikea taktiikka, jos haluaa Pokémon-mestariksi.

Nintendo on toistaiseksi ainoa firma, joka linkittää kannettavan konsolin yhteen isommista konsoleistaan. Tämä on hyvä ja uudistava idea, tosin sillä edellytyksellä että Game Boy -pelit kehittyvät eikä päinvastoin.

Koko *Pokémon*-konsepti perustuu uudenlaiselle ajattelulle pelimaailmassa. Idea kaikkien hirviöiden löytämisestä, vaihtelemisesta kaverien kanssa ja sitten toisten haastamisesta linkkikaapelin välityksellä, on yhtä nerokas kuin kerääminen ja treenaaminen ovat riippuvuutta aiheuttavia toimintoja.

Toinen tämän sarjan Nintendo 64 -peli *Pokémon Snapin* jälkeen on *Pokémon Stadium*, joka toimii laajennuksena Game Boy -pohjaisille kaseteille. Ne puutteet, joita *Pokémon Red, Blue* ja *Yellow* sisälsivät pienen mustavalkonäytön, rajoitetun konevoiman ja suhteellisen kömpelön juonen takia, korvautuvat tässä pelissä kolmiulotteisilla ja värikylläisillä näkymillä ja suurilla hirviöareenoilla.

Mutta pelaajalta vaaditaan yhä Game Boy -kasetti ja *Pokémon*-peli, jotta *Pokémon Stadiumista* saisi kunnon viihdettä. Pelin mukana nimittäin tulee Nintendon uusi keksintö, *Transfer Pak*, jonka avulla voi katsella pieniä taskuhirviöitään tv-näytön kokoisiksi kasvaneina. Mitä enemmän hirviöitä on kerännyt, sitä suuremmat valinnan mahdollisuudet tietysti omaa taistelujen alkaessa. Ja myös taktikointiin on mahdollisuus. Aivan kuten Game Boy -peleissäkin pelaajan pitää valita, minkä hirviön laittaa taistelemaan mitäkin vastustajaa vastaan, mitkä hyökkäykset oletettavasti ovat kovimpia tarvittavia ja mitkä hahmot kenties heikentyisivät liikaa ja on täten vaihdettava pois ennen ottelujen alkua.

Transfer Pak sisältää suuria mahdollisuuksia kunnianhimoiselle hirviöiden kerääjälle. Jos jo omistaa pikku armeijallisen hyvin treenattuja ystäviä, kuten Pikachun, Bulbasaurin, Eveen tai Jigglypuffin, voi hirviösota alkaa välittömästikin. Mutta ellei näin ole, on periaatteessa merkityksetöntä ostaa *Pokémon Stadiumiakaan*. Ne kymmenisen yksinkertaista minipeliä, jotka sen mukana saa, eivät ole Nintendo 64 -kasetin hinnan veroisia.

Aluksi on vain kiva katsella kaikkia *Pokémoneja* väreissä suurella näytöllä. Ne ovat luonnollisestikin suloisempia kuin aiemmin, ja kaikki hyökkäykset, joita Game Boyn näytöltä tuskin edes pystyi erottamaan, vaikuttavat perusteellisuudellaan ja graafisella hienoudellaan. Lisäksi

Pokémon Stadiumin mukana tulee Nintendon uusi keksintö, Transfer Pak, jonka avulla voi katsella pieniä taskuhirviöitään tv-näytön kokoisiksi kasvaneina.

vaaditaan sitä, että pelaaja on kokenut komentopohjaisia taisteluja kavahtamaton roolipelaaja. *Pokémon* on luultavasti hienompi peli kuin pelaaja on osannut odottaakaan, kunhan pääsee näkemään kaikki pastellinväriset pienet mielikuvituseläimet.

Pelin *Stadium Modessa* pystyy yhdessä kolmen kumppanin tai koneen ohjelmoinnin kanssa ottamaan osaa kaikkiaan 80 erilaiseen taisteluun ja ne on jaettu neljään turnaukseen. Ja mitä pidemmälle pelissä pääsee, sitä il-

Suloiset hirviöt puhaltavat kuplia...

...ja tylymmät sylkevät tulta. *Pokémon Stadiumiin* on helppo kerätä omat suosikkinsa.

meisemmäksi käy, että voittamiseen tarvitaan eliittisarjan minihirviöitä. Toisin sanoen se, joka on treenannut hirviönsä kunnolla, pyyhkii mattoa vastustajillaan. Mutta pelkkä parhaiden hirviöidensä käyttäminen ei käy päinsä koko aikaa. Sääntöjen mukaan taistelutekniikoita ja ottelijoita täytyy vaihdella, joten se, joka aikoo pelata koko pelin läpi, joutuu huomaamaan, että toisinaan ei pääse eteenpäin ellei välillä suostu häviämäänkin.

Pokémon Stadiumissa on päivitetty Pokédex, jonne pelaaja voi kerätä hirviöitään. Jos haluaa säästää tilaa Game Boy -kasetilleen, pystyy peliin tallentamaan yli 240 kappaletta hirviöitä. Sitten niitä voi vertailla, tutkia kunkin ominaisuuksia ja vieläpä katsella kartoilta, mistä päin ne ovat kotoisin.

Jos haluaa, *Pokémonia* voi pelata suuressa koossa. Tarvitsee vain valita Game Boy *Tower Mode*, niin kannettavat pelit näkyvät tv-näytölläkin. Silloin voi elää uudelleen läpi vanhat pelinsä entistä selkeämpinä. Lisäksi se käy nopeammin, jos vain haluaa päästää hirviönsä lepäämään ja keräämään energiaa.

The Gym Leader Castle on pelastus kaikille niille pelaajille, jotka asuvat harvaan asutuilla alueilla tai joilla ei muuten ole *Pokémonista* tykkääviä kavereita. Siellä voi voittaa omakseen hirviöitä, joita ei vielä ole kasetilla.

Hirviökamppailut tapahtuvat suurilla yksityiskohtaisilla areenoilla. Taustalla kuuluu kaiken aikaa selostajan ääni, joka kertoo mikä hyökkäys kulloinkin tapahtuu ja miten se vaikuttaa vastapuoleen. Pelin graafinen kiehtovuus perustuu hyvin animoiduille hirviöille, jotka itseasiassa kehittyvät varsin persoonallisiksi tuttavuuksiksi erilaisten liikeratojensa, erikoisten kaatumistapojensa ja hyökkäyskuvioidensa ansiosta.Pikku Pikachu värisee koko pienen hiiren kehollaan kehittäessään kipunoivan liekkiiskunsa ja toiset viskovat vihreää myrkkyä, hypnotisoivat vastustajiaan tai laulavat vastustajansa pyörryksiin. *Pokémonin* suunnittelijat eivät ole säästelleet mielikuvitustaan. Mutta vaikka siltikin kyllästyisi taistelemiseen, jää jäljelle yhdeksän minipeliä, joista voi hakea vaihtelua. Kussakin on tietyntyyppinen *Pokémon* pääroolissa ja pääasia on painaa nappeja nopeasti tai sitten tiettyinä yhdistelminä. Muutamaan peliin voi jaetulla näytöllä osallistua useampi pelaaja, mutta muut toimivat parhaiten lyhyenä ajankuluna.

Kun olen pelannut *Pokémon Stadiumia*, olen lähinnä ihastunut mahdollisuudesta pelata Game Boy -peliä parempana versiona. Ja juuri se tosiasia, että Nintendo on luonut pelityypin, jossa useita erilaisia pelejä elää ikäänkuin symbioosissa toistensa kanssa, on tässä innostavaa. Se on nostanut tv-pelaamisen uuteen ulottuvuuteen. Toisaalta se merkitsee myös sitä, että pelaaja tulee riippuvaiseksi kaikista pelielementeistä, eli toisista pelaajista, joilla on niitä hirviöitä joita itsellä ei ole, sekä Game Boy -peleistä, jotta voisi pelata peliä Nintendo 64:llä.

LOVIISA

PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **RPG** JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **HAL** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**

GRAFIIKKA	Hirviöt ja ympäristöt ovat paljon hienompia kuin Game Boy -peleissä.	7
ÄÄNET	Selostajan ääni saa kamppailut tuntumaan aidommilta.	6
KONTROLLI	Rakentuu aikean taktiikan valitsemisen ympärille.	6
HAASTE	Pelaamista riittää pitkään roolipelifaneille.	7
YHTEENSÄ	Game Boy -pelien laajennus.	6

VANDAL HEARTS II

Useimpien japanilaisten roolipleivalmistajien tavoin aikoo Konamikin vakiinnuttaa oman pelikonseptinsa markkina-aseman *Final Fantasy* -sarjan tyyliin. Valitettavasti *Vandal Heartsin* jatko-osa ei ole sen paremmin kyllin omintakeinen kuin erikoinenkaan pystyäkseen tähän.

Valitettavasti *Vandal Hearts II* ei vastaa odotuksia ja on aivan liian yksioikoinen, jotta edes uhkaisi *Final Fantasy Tacticsia*.

Kuluu lähes puoli tuntia ennen kuin itse *Vandal Hearts II* -peli lähtee käyntiin. Ensiksi nimittäin pyöritetään imelä pakkaus aiempia tapahtumia ultranopeaan tapaan, jonka aikana kokeneella pelaajalla on vaara vajota uneen. Vaikka *Vandal Hearts II* pelillisesti, juonellisesti ja vaihtelevuudeltaan yrittääkin ottaa kehitysaskelia, se ei kuitenkaan onnistu kiehtomaan pelaajaansa pätkääkään ensimmäisten tuntien aikana. Teema on liian yksinkertainen ja täysin ennalta-arvattava.

Konami on ilmeisesti käyttänyt eniten aikaa taisteluiden suunnittelemiseen. Vaikka ne eivät paljon toisistaan eroakaan, on pelaajalla kuitenkin laajat mahdollisuudet taktiseen suunnitteluun vihollisten lyömiseksi. *Vandal Hearts II:ssa* on samantyylinen peli-idea kuin *Tactics Ogressa* ja *Final Fantasy Tacticsissa*. Taistelut tapahtuvat turnauksittain ja shakin tapaan pelihahmoja on siirreltävä taktisesti ja viisaasti. *Vandal Heartsin* vertaaminen shakkiin on tosin hiukan liioiteltua muuten kuin todella hyvien pelaajien kohdalla.

Uutta *Vandal Hearts II:ssa* on Dual Turn Systemin edelleen kehittely. Vastustajat liikkuvat samaan aikaan kuin pelaaja itsekin. Siksi on osattava olla valmiina vastapuolen siirtoihin, niin ettei oma hyökkäys menetä voimaansa sen takia, että vastustaja juuri samaan aikaan siirtyy pois alta. Nerokasta vaiko työlästä? Työlästä minun mielestäni, koska arvausleikin kanssa tuppaa kulumaan hiukan turhan kauan aikaa.

Onnistuneempaa on pelin aseiden käyttö, joka houkuttelee pelaajan treenaamaan hahmostansa kaiken irti. Tässä koen alkuperäisen pelin tunnelmia, joiden parhaita puolia Konamin olisi pitänyt säilyttää enemmänkin uutuuksien etsimisen sijasta.

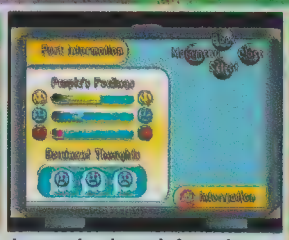
Yhtä epätoivoisesti kuin useimmat muutkin japanilaiset pelifirmat, Konami yrittää vakiinnuttaa tuotemerkkinsä samaan tapaan kuin Square on tehnyt *Final Fantasyn* kanssa. Mutta samaan aikaan, kun *Suikoden*-sarja on voinut ylpeillä viime aikojen menestyksillään, *Vandal Heartsilla* on ollut vaikeuksia saada minkäänlaista jalansijaa markkinoilla. Kenties se johtuu enemmän pelin strategisesta rakenteesta kuin sen sisällöstä, mutta edelliseen peliin verratessa voi vain todeta, ettei Konami ole onnistunut kehittelemään konseptiaan riittävästi, kiehtoakseen sekä uusia että vanhoja pelaajia. Olisin toivonut enemmän tältä jatko-osalta, koska sarjan ensimmäinen peli todella oli hintansa arvoinen tuote. Ja silloin vahvuutena olivat ensi sijassa juoni ja aito tunnelma. *Vandal Hearts II:ssa* asia ei valitettavasti enää ole niin.

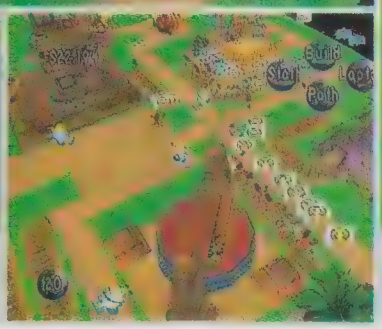
MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RPG** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Tosin parempaa kuin edeltäjässä, mutta silti liian jäykkää.	4
ÄÄNET	Ei mitään uutta, tavallista.	5
KONTROLLI	Ärsyttäviä valikkoratkaisuja, mutta muuten menettelee.	5
HAASTE	Aivan liian jäyhä ja kiinnostamaton.	4
YHTEENSÄ	Turhan yksitoikkoinen ja jähmeä strategiaroolipeli.	4

THEME PARK WORLD





Puiston kokonaisuus on tärkeä.

Ja samoin pienet inforuudut.

Pelissä on mahdollista mennä kävijöiden tasolle ja nähdä kaikki heidän näkökulmastaan. Luonnollisesti pelaaja voi myös itse ajaa vuoristoradalla, käydä pelihalleilla ja nauttia virvokkeita.

Theme Park Worldissa pelaaja saa aitoon *Sim City* -tyyliin rakentaa itse oman huvipuistonsa. Ja tuimien vetonaulojen lisäksi pelaajan pitää katsoa, että kävijät ovat tyytyväisiä lippujen hintoihin ja että puistosta löytyy kylliksi jäätelökioskeja. Kepeää strategiapelaamista siis.

Kaikenlainen rakentaminen on kiehtonut ihmismieltä aikojen alusta asti ja jo ensi vuosinamme me rakentelemme kaikenlaista hiekkalaatikolla tai legopalikoilla. Omin päin rakentaminen, omien suunnitelmien luominen ja kaiken kehittymisen tarkkaileminen on nerokas peli-idea, jota on hyödynnetty jo monissakin peleissä. Myös roolipelit ovat viime aikoina hieman livenneet tähän suuntaan, joskin ne panevat enemmän painoa yksittäisille pelihahmoille kuin rakentamiselle ja organisoinnille.

Sim Cityn konsolimarkkinoille tunkeutumisen jälkeen on tehty pari todellista yritystä luoda samantyyppinen strategiapeli. PC:t ovat aina olleet suurin pelien markkina-alue. Mutta Bullfrog on onnistunut vuosien kuluessa tuottamaan hyviä strategiapelejä Electronic Artsin kautta. On siis luonnollista, että he jatkavat perinnettä *Theme Park Worldin* kanssa, jossa pelaajan pitää rakentaa huippuhieno huvipuisto aitoon Disneyland -tyyliin.

Jotta voisi omin päin tulla kelvolliseksi ja kyvykkääksi huvipuiston johtajaksi ja luoda jotain, josta kehkeytyy sekä suosittua että kävijöitä houkuttelevaa, on tärkeää saada aikaan vankka tasapaino sijoitetun rahan ja ansaitun rahan välille. On vähintään yhtä tärkeää tiirailla rahan liikkumista tarkalla talousmiehen silmällä kuin huolehtia siitä, että karusellin lähettyvillä on kylliksi virvokkeiden ostopaikkoja. Kaikki pelin informaatio ja pelaajan tekemät virheet tulevat ilmi pienen hahmon kautta, joka tasaisin väliajoin ilmaantuu näkyville ja kertoo lahjomattoman tilannekatsauksensa. Omasta mielestäni hänellä on taipumusta käydä pitemmän päälle hieman liian rupattelevaksi, mutta nuoremmat pelaajat voivat pitää moista tyyliä ihan siistinä ja hupaisana.

Theme Park World on monien mahdollisuuksien peli, jossa pelaaja voi toteuttaa luovuuttaan ja oma-aloitteisuuttaan. Bullfrog on tyylikkäästi onnistunut vääntämään tarkan käännöksen PC-pelistä, joskin muutoksiakin on tietty tehty sen verran, että kaikkea voi hallita käsiohjaimella. Siinä missä monet muut firmat tuppaavat epäonnistumaan, *Theme Park World* on varsinainen elämys. Siinä on helppo kehitellä ja hoitaa omaa puistoansa ja leikkiä sillä ilman valikkoihin sekoamista.

Koska pelissä on niin paljon yhdistelmiä, minipelejä, kätkettyjä yksityiskohtia ja tutkittavaa, *Theme Park Worldiin* on melkein mahdotonta pettyä. Onhan se joskus ehkä hiukan rasittava, mutta kuitenkin yksi niistä peleistä, joiden pariin on kiva silloin tällöin palata uudelleen. Oman maailman rakentaminen on aina siistiä puuhaa.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **STRATEGIA** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **BULLFROG** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hiukan amatöörimäistä.	5
ÄÄNET	Särkänniemen humua yhdisteltynä Linnanmäen kirkunaan.	5
KONTROLLI	Riittävän yksinkertaiset periaatteet kaikkien ymmärtää.	7
HAASTE	Yhdistelmiä on loputtomasti, mikä on pelin suurin vahvuus.	8
YHTEENSÄ	Virkistävää ajankuluketta kaiken ikäisille.	7

TRACK & FIELD SUMMER GAMES

Kun *Track & Field II* oli saatu julkaistuksi NES:lle, Konamin kuumeisesta urheilupelistä ei juurikaan puhuttu. Vasta kun *International Track & Field* julkaistiin PlayStationille, sarjalle koitti uusi kevät. Jo pelkästään tämän vuoden aikana Konami on julkaissut kolme täysin uutta peliä kolmelle konsolille. Uusin niistä on *Track & Field Summer Games* Nintendo 64:lle.

Perinteinen *Track & Field* -laji kiekonheitto tekee toivotun comebackin *Track & Field Summer Gamesissa*.

Pelin naispuoliset osanottajat eivä hyppää pitkälle eivätkä korkealle

Konamin *Track & Field* -peli on yksi pelihistorian pitkimmistä jatkokertomuksista. Ja paljon on tapahtunut sitten vuoden 1984 kolikkopelin. NES:n *Track & Field II:ssa* ei esimerkiksi ollut jäljellä yhtä ainutta kuudesta alkuperäisestä lajista. Sekä pelinhallinta että kilpailun kulku olivat nekin muuttuneet. Ensimmäisessä PlayStation-pelissä oli parantuneen grafiikan lisäksi kehitetty pelinhallintaa edelleen. Ja *International Track & Field 2:ssa* sekä pelinhallinta että lajit olivat kehittyneempiä kuin koskaan ennen. Puuttumaan on jäänyt vain yhdistelmä sarjan osien parhaista puolista. Mutta nyt sekin puute on korjattu. *Track & Field Summer Games* nimittäin on RPG-tyylistä Game Boyn *International Track & Fieldiä* lukuunottamatta juuri yhteenveto kuluneista 16 vuodesta.

Track & Field Summer Gamesiin kuuluu kaksi pelitapaa. Pelaaja voi joko osallistua kahdeksan lajia käsittävään kilpailuun, joka on jaettu kolmelle päivälle, tai yrittää parantaa ennätystään Trial Modessa. *International Track & Fieldin* tapaan lajeja on 14: 100 metrin juoksu, korkeushyppy, painonnosto, keihäänheitto, 110 metrin aitajuoksu, 100 metrin vapaauinti, moukarinheitto, seiväshyppy, kaksi eri välinevoimistelua, pituushyppy, kolmiloikka, 100 metrin rintauinti ja kiekonheitto. Kaikkiin lajeihin ei kuitenkaan voi ottaa osaa heti aluksi, vaan niitä saa bonuspalkinnoiksi mitalisijoista.

Muiden sarjan pelien tavoin tässäkin täytyy enimmäkseen painaa mahdollisimman nopeasti ohjaimen nappuloita, mutta koska käytössä on koko ajan monta nappulaa, hyvään suoritukseen tarvitaan hyvä tekniikka. Hyppäämiseen, nostamiseen ja uimiseen käytetään nimittäin A- ja B -näppäintä tai vasenta ja oikeaa C-nappia. Muut toiminnot hoituvat Z-nappulalla. Painonnostossa täytyy esimerkiksi sekä nostaa että tasapainottaa tanko.

Yksi *Track & Field Summer Gamesin* hauskimmista seikoista on se, että siinä voi käyttää niin monia eri tekniikoita. Perinteinen nopea painelu ei ole koskaan väärä valinta, mutta oikean rytmin löydyttyä nopeudella ei välttämättä ole niin väliä. Palkintopallille voi päästä myös oudommilla menetelmillä. Eräs ystäväni esimerkiksi asettaa käsipyyhkeen ohjaimen päälle ja liikuttaa rystysiään edestakaisin juoksunäppäinten päällä. En tiedä kuitenkaan, kannattaako sitä suositella kenellekään.

Ulkonäöltään peli on huippuluokkaa. Expansion Pakin ansiosta peli on ainakin puhtaasti teknisessä mielessä parempi kuin useimmat muuta Nintendo 64:n nimikkeet. Suurimman vaikutuksen tekee animointi. Joka lajin jälkeen näytetään uusinta, jossa näkyy selvästi kuinka pituushyppääjä pinnistää päästäkseen yhä lujempaan vauhtiin ennen hyppylankkua. Peliä voi pelata myös ilman Expansion Pakia, ja jos sellaista ei ennestään satu olemaan, ei sitä tämän pelin takia kannata minusta hankkiakaan. Niin suuri ero ei ole.

Vaikka pelissä kilpaillaan yleisurheilulajeissa, siitä voi pitää vaikkei olisikaan yleisurheilun vannoutunut harrastaja. Voisin silti kuvitella, että peliä on erityisen hauska pelata silloin, kun Sydneyssä on olympialaiset.

Vaikka *Track & Field Summer Games* aluksi vaikuttaa virheettömältä, on siinä tosiaan parantamisenkin varaa. Se on muun muassa liian helppo. Pituushypyssä ja heittolajeissa on lähes mahdoton tyriä. Muut lajit ovat aavistuksen verran vaikeampia, mutta vain muutaman yrityksen jälkeen viiden parhaan jouk-

Expansion Pakin tarjoaman RAM-lisämuistin ansiosta Konami on onnistunut luomaan oikeilta näyttäviä yleisurheilijoita.

ko on saavutettu. Koska jatkoon pääsemiseen ei tarvitse ylittää karsintarajoja, epäonnistuneet yritykset saa korjattua sillä, että on riittävän hyvä joissakin lajeissa. Eniten haastetta onkin Trial Moden ennätysten rikkomisessa. Ja kaverin kanssa kilpailemisessa, tottakai.

Minusta Konami on mennyt hieman vikaan pelin järjestämisessä. Kilpailun jakaminen eri päiville on yhtä nerokasta nyt kuin se oli vuonna 1988, mutta koska karsintarajoja ei tarvitse ylittää, ei päivillä ole enää samaa tarkoitusta kuin *Track & Field 2:ssa*.

Ylipäänsä ottaen *Track & Field Summer Games* on kuitenkin tervetullut lisä. Nintendo 64:lle on viime aikoina ollut vain vähän hyviä urheilupelejä, mutta Konami sentään tuntee vastuunsa. Ja vaikka pelissä kilpaillaan yleisurheilulajeissa, siitä voi pitää vaikkei olisikaan yleisurheilun vannoutunut harrastaja. Voisin silti kuvitella, että peliä on erityisen hauska pelata silloin, kun Sydneyssä on olympialaiset. Mahdollisesti olisin voinut haluta peliin enemmän myös naisurheilijoita. Ovathan Suomen naiset menestyneet hyvin ainakin keihäänheitossa.

MARTTI

PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI** MYYNNISSÄ **HUHTIKUUSSA** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

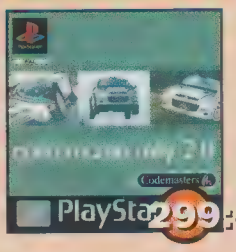
GRAFIIKKA	Puhdasta ja huolellisesti tehtyä.	8
ÄÄNET	Sekä kuuluttajat että ääniefektit ovat kautta linjan hyviä.	8
KONTROLLI	Ohjailu on edelleen nerokasta, joskin monimutkaisempaa kuin ennen.	9
HAASTE	Suunnattoman mukavaa, mutta liian helppoa.	6
YHTEENSÄ	Täydellistä alkulämmittelyä Sydneyn olympiakisoille.	8

nordic games

PlayStation

Uutuuksia

Star Ocean 2nd Story 99:-



Colin McRae Rally 2.0 (kesäkuussa) 299:-

Micro Maniacs (M Machines 4) 309:-

Need for Speed 5 Porsche 299:-

Beatmania Euro + DJ ohjain	449
Ceasars Palace 2000	299
Fishermans Bait 2	289
Die Hard Trilogy 2	299
Dukes of Hazzard	289
Everybody's Golf 2	199
F1 Racing Championship (UBI)	269
Gekido	299
Ghoul Panic	269
Guilty Gear	299
Jo Jo's Bizarre Adventure	299
Medievil 2	199
Overblood 2	269
Premier Manager 2000	299

Prince Naseem Boxing	299
Rally Masters	299
Rayman 2	299
Rugrats Studio Tour	299
Saga Frontier 2	299
Silicon Valley	299
Star Ixiom	169
Star Wars Ep.1 Jedi Power Batt	299
Suikoden 2	299
Syphon Filter 2	269
Toshinden 4	299
Vandal Hearts 2	299
Victory Boxing 3	299
WWF Smackdown	299

Suoraan hyllystä

Fear Effect 289:-

Crusaders of M&M 289:-

Resident Evil Survivor 299:-

Crusaders of Might & Magic	289
F1 2000 EA	299
Fear Effect	289
Fishermans Bait	289
Gran Turismo 2	289

Grandia	299
Int. Superstar Soccer Pro Evol	289
Int. Track & Field 2	289
Legend of Kartia	199
LMA Manager	289

Metal Gear Solid Double Pack	289
Resident Evil 3	289
Resident Evil Gun Survivor	299
Road Rash Jailbreak	299
Rollcage Stage 2	169

Platinum

Tomb Raider 3 59:-

Crash Bandicoot 3	159
FIFA 99	159
Hercules	159
Metal Gear Solid	159
Mickeys Wild Adventure	159

HUIPPUTARJOUS!!

Ostaessasi vähintään 3 kpl seuraavia tarjouspelejä (hintaluokat 69, 99 ja 169) saat lisäksi muistikortin kaupan päälle!

69:-

Actua Soccer CE
Beast Wars
Dodgem Arena
Extreme SnowBreake
Golden Goal
Knockout Kings
NHL 98
Need for Speed 3
Pro 18 World Tour Golf
Sentinel Returns
Snowboard Phat Air
Street Skater
Test Drive 4
Theme Hospital
V-Ball
War Games
Zero Divide 2

99:-

Auto Destruct
Big Air
Big Race Pinball
Blasto
Buggy
Clock Tower
Fifth Element
Formula 1 98
G-Darius
Hot Wheels Turbo Racing
Monaco GP Racing Sim
ReBoot
Sports Car GT
Super Pang Collection
Tunnel B 1
Unholy War
World Cup 98

169:-

Akuji
Atari Greatest hits
Breath of Fire 3
Chokobo Racing
Circuit Breakers
Formula 1 99
Gex, Deep Cover Gecko
Kingsley
Le Mans 24 Hour
NBA Liva 98
ODT
Ridge Racer Type 4
S.C.A.R.S
TombRaider 4
Wipeout 3

Game Boy Color

Game Boy Color 569:-

Bomberman Quest	239
Catwoman	219
Int.Tarck & Field	239
Konami Wintergames	239
NHL 2000	239
Pockemon sin.ja pun.	219/kpl
Suzuki Alstare Extreme Racing	239
Tiger Woods PGA Tour 2000	239

POKEMON

Muistikortti

Jatkojohto

NINTENDO

Uutuuksia

Pokémon Stadium +Transfer Pack 469:-

40 Winks	soita
Tanx Global Assault	549
Cyber Tiger	499
F1 Racing Championship (UBI)	449
Fighting Force 64	569
Hydro Thunder	589
Int. Superstar Soccer 2000	549
Int. Track & Field Summer Game	549
NBA in the Zone 2000	549
Perfect Dark	soita ja varaa
Twelve Tales Conker 64	589
Winback	589

Suoraan hyllystä

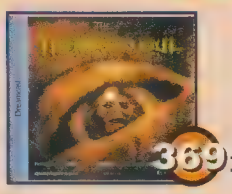
Army Men Sarges Heroes	399
Destruction Derby	399
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	499
Jet Force Gemini	399
Rayman 2	399
Ready 2 Rumble Boxing	399
Ridge Racer 64	399
Road Rash	399
Rocket - Robot on Wheels	399
Supercross 2000 EA	399
Toy Story 2	399

Tarjouspelit

Aero Fighter Assault	299
Beetle Adv. Racing	199
Biofreaks	249
F1 World Grand Prix	249
Kobe Bryant NBA Basket	299
Lamborgini Challenge	199
Madden 64	199
Nascar 99	199
NBA Live 99	199
NHL 99	199

Dreamcast

Uutuuksia



Nomad Soul 369:-

Armada	369
Chu Chu Rocket	369
Dragons Blood	549
Evolution	369
Grand Theft Auto 2	369
Hidden and Dangerous	369
Hot Rod City	369
Jo Jo's Bizarre Adventure	369
MDK 2	369
Nomad Soul	369
Red Dog	369
Resident Evil 2	369
Resident Evil: Codename Veron.	369

Suoraan hyllystä

Buggy Heat	369
Deadly Skies	369
Dynamite Cop 2	369
ECW Hardcore Revolution	369
Marvel vs Capcom	369
Mortal Kombat Gold	359
NBA 2K	369
Power Stone	369
Psychic Force	359
Rayman 2	329
Sega Rally 2	369
Slave Zero	369
Sonic Adventure	369
Soul Calibur	369
Soul Fighter	369
Tee Off Golf	359
Toy Commander	369
Wetrix	369
Vigilante 8 2nd Offense	369
Wild Metal	369
Virtua Fighter 3tb	369
Virtua Striker 2	399
Worldwide Soccer 2000	399

Keskusyksiköt

329:-

Ase Mad Catz

Antennikaapeli RF Switch	139
Keskusyksikkö,peruspaketti	1795
Dreamcast laukku	199
Peliohjain, tarvike	199
Peliohjain, alkup.	219
RGB-Kaapeli	119
Rumble Pack alkup.	179
VMS muistikortti	219

www.nordicgames.fi puh. 02- 27 57 600 fax 02- 25 10 055

OSTA TAI VAIHDA VANHAT TV-PELISI

Divarin pelisäännöt

50% HYVITÄMME

Koskee PlayStation, Dreamcast ja Nintendo64-pelejä

Esimerkiksi käytetty PSX-peli FIFA2000 maksaa 240mk, jolloin hyvitäämme sinulle 120mk.

MegaDrive, SuperNintendo, GameBoy ja 8-bittisen Nintendon käytettyjä pelejä voit tiedustella puhelimitse numerosta 02-27 57 600
Jotkut tuotteet saattavat olla tilapäisesti loppuunmyytyjä.
Puhelimitse voit kätevästi varmistaa löytyykö haluamasi tuote hyllyltä. Puh.02-27 57 600

Näin vaihdat/myyt käytetyt tuotteet

1. Luetteloi kaikki vaihdettavat/myytävät tuotteet. Muista merkitä tuotteen nimen lisäksi myös konsolimalli (esim. PSX tai N64) sekä hyvitettävähinta. Laske loppusumma.

2. Jos haluat vaihtaa tuotteet toisiin, niin kirjoita mitä haluat tilalle. Myös vaihtoehtotuotteiden kohdalla on tärkeää ilmoittaa konsolimalli sekä haluatko uuden vai käytetyn tuotteen.

3. . Kun myyt meille tuotteita, niin muista ilmoittaa sekä tilinumerosi että pankin nimi. Maksut ovat tilillä noin viikon kuluessa tavaran saapumisesta.

4. Muista aina liittää mukaan yhteystietosi, nimi, osoite ja puhelinnumero.

5. . Postita tuotteet ja yllämainitut tiedot osoitteeseen:

Oy Nordic Games,
Yliopistonkatu 30,
20100 Turku.

Osta, myynti- ja vaihtosäännöt:

- Tuotteiden hinnat määräytyvät aina uusimman hinnaston mukaisesti. Voit aina soittaa ja tarkistaa viimeisimmät hinnat, puh. 02-27 57 600. Tämän luettelon hinnat ovat voimassa 31.5.2000 asti.
- Mikäli pelistä puuttuu kotelo tai ohjekirja, vähennämme 25% hyvityshinnasta. Tämä ei koske keskusyksiköitä eikä tarvikkeita.
- Tuotteiden tulee olla jälleenmyyntikelpoisia. Pidätämme oikeuden kieltäytyä kaupasta, mikäli tuote on viallinen tai puutteellinen (esim. hyvin naarmuiset PSX-pelit).
- Emme lunasta postiennakkolähetyksiä. Tuotteita myytäessä tai vaihdettaessa vaaditaan alle 18-vuotiailta holhoojan allekirjoitus.

Käytettyjen tuotteiden takuuaika on 1kk.

Toimituskulut 35-60mk tilauksesta riippuen

Playstation

Actua Soccer 2	120
Adidas Power Soccer 98	130
Alundra	190
Ape Escape	190
Apocalypse	70
Asteroids	160
Asterix	220
Azure Dreams	190
Batman Forever	140
Battle Arena Toshinden 3	140
Beatmania	240
Blasto	80
Bloody Roar 2	190
Breath of Fire 3	150
Broken Helix	120
Bubsy 3 D	160
Bug Raider	100
Bug Bunny	220
Bushido Blade	140
Bust A Move 4	190
Command & C Retaliation	150
Racing	180
Cardinal Syn	140
Carmageddon	220
Castlevania	180
Championship Motocross	190
Chessmaster 2	240
Chill	130
Chokobo Racing	190
Civilisation 2	220
Colin McRae Rally	130
Colony Wars	130
Colony Wars Vengeance	150
Cool Boarders 3	150
Crash Bandicoot 3	130
Crash Team Racing	190
Croc 2	190
Darkstalkers 3	150
Demolition Racer	190
Destrega	220
Destruction Derby	80
Destruction Derby 2	130
Dino Crisis	190
Discworld 2	180
Divers Dream	150
Driver	190
Duke Nukem Time To Kill	190
EA Sports Supercross	240
Earthworm Jim 3D	240
Exhumed	120
FA Premier League Manager	180
FA Premier League Stars	180
F1 World Grand Prix	190
FA Manager	180
Fade to Black	90
FIFA 99	130
Fighting Force 2	190
Final Fantasy 7	100
Final Fantasy 8	240
Formula 1 98 (Sony)	190
Formula One 97	80
Formula One 98	150
G-Darius	140
Gex 3 Deep Cover	180
Ghost in the Shell	140
G-Police 2	190
Gran Turismo	80
Grand Theft Auto 2	180
Granstream Saga	170
Gungage	190
Heart of Darkness	130
Hell Night	190
Hercules	130
Independence Day	70
Int.Superstar Soccer Pro	110
Int. Track & Field	130
Jade Cocoon	190
Jeremy McGrath Cross2000	190
Jimmy Whites Cueball 2	220
Jurassic Park:Lost World	130
Kagero Deception 2	170
Kart Duel 2	150

Kingsley	190
KKND	190
Knockout Kings 2000	190
Last Report	140
Le Mans 24 Hour	190
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	190
Lego Racers	190
Lego Rock Racers	190
LMA Manager	240
Madden 99	120
Madden NFL 2000	190
Maximun Force	150
MDK	150
Medal of Honor	190
Medievil	130
Men In Black	150
Metal Gear Solid	130
Mission Impossible	190
Mortal Kombat 4	160
Mortal Kombat Trilogy	130
Moto Racer	80
Moto Racer 2	100
Motorhead	130
Mr Domino	180
Music 2000	190
Nascar 2000	190
NBA Live 2000	190
Need For Speed 4	130
NHL 2000	190
NHL 99	130
NHL Championship 2000	190
NHL Face Off 98	90
NHL Powerplay 98	90
Oddworls Abes Odyssee	130
ODT	80
One	80
Overblood	120
Pandemonium	130
Parappa the Rapper	150
PGA Tour 98	90
Pitfall 3D	80
Player Manager 99	170
Porsche Challenge	130
Premier Manager 98	120
Premier Manager 99	190
Primal Rage	130
Quake 2	190
R4 Ridge Racer Type 4	80
Rainbow Six	190
Rally Cross 2	150
Rascal	140
Reboot	150
Re-Loaded	130
Resident Evil	120
Resident Evil 2	130
Ridge Racer Revolution	80
Rival Schools	150
Riven Myst 2	150
Road Rash 3D	140
Ronin Blade	190
R-Types	140
Running Wild	150
SCARS	120
Shadow Master	140
Shadowman	130
Silent Hill	190
Soul Blade	130
Soviet Strike	60
Sports Car Gt	150
Spyro	130
Street Fighter Alpha 3	180
Syphon Filter	150
Tarzan	190
Tekken 3	100
Time Crisis	80
Toca Touring Car	130
Toca Touring Car 2	130
Tomb Raider 3	130
Tomb Raider 4	190
Tomorrow Never Dies	130
Tony Hawk Pro Skater	190
Unholy War	120
Warpath:Jurassic Park	130
Warzone 2100	170
WCW Mayhem	190
Yigilante 8:2nd Offensive	190

Wild 9	100
Wild Arms	150
Wipeout 3	170
World Cup 98	100
V-Rally	80
Wreckin Crew	150
Wu Tang	130
Xena Warrior Princess	190
Xenocrazy	140

PSX tarvikkeet

tuote	myymme	ostamme
Action Replay Prof Dat	120	50
Antennikaapeli	90	40
Dual Shock, Sony	150	60
Peliohjain, alkup.	70	30
Muistikortti, 120-p.	100	40
Muistikortti, alkup.	60	35
Multi Tap	140	60
Hiiri, Sony	130	80
Ase, Scorpio	90	40
RGB-kaapeli	80	20
Jatkojohto ohjaimelle	40	20

REKISTERÖIDY NYT KANTA-ASIAKKAAKSI!

Liittymällä jäseneksi saat halutessasi tilauksesi laskulle, jolloin sinulla on 14 päivää maksuaikaa.

Lisäksi saat suositun postimyyntiluettelomme ilmaiseksi suoraan kotiisi. Jäsenyys on ilmainen.

Lisätietoja saat numerosta 02-27 57 600.

Katso viimeisimmät uutuudet netistä osoitehan on

www.nordicgames.fi

Posti myynti luettelo

Jos et vielä ole saanut suosittua luetteloamme niin tilaa se meiltä ilmaiseksi!

Puh
02-27 57 600
ark 10-18
la 10-14

Fax
02-25 10 055

Nintendo64

Blast Corps	120
Castlevania	280
Command&Comnquer 3D	320
Cruising USA	120
Dark Rift	120
Diddy Kong	180
Extreme G	80
F1 Pole Pos.	80
F1 World GP	120
Fighters Destiny	160
Forsaken	120
F-Zero	160
Killer Instict	80
Lylat Wars	80
Mission Impossible	190
MRC	80
Mystical ninja	190
Nagano Winter Olympics	80
NHL 99	160
NHL Breakaway 98	60
Quake II	190
Star Wars Rogue Squadron	240
Turok 2	160
V-Rally	160
Wave Race	80
Wetrix	190
Zelda	280

N64 tarvikkeet

tuote	myymme	ostamme
action replay datel	95	30
antennikaapeli	80	30
scart-kaapeli	80	30
peliohjian, alkup.	150	75
memory expansion pack	140	60
muistikortti, alkup.	90	40
muistikortti, tarvike	70	20
rumble pack, alkup.	70	30
jatkojohto	40	20

Keskusyksiköt

Käytettyyn keskusyksikköön katsotaan kuuluvaksi sama sisältö kuin uutta pakettia ostettaessa eli peliohjain, virta- ja scartjohto. Emme osta mallia 1002 olevia PSX-keskusyksiköitä.

tuote	myymme	ostamme
Dreamcast PAL	1300	850
Gameboy Color	395	200
Gameboy Pocket	120	50
Gameboy Standard	100	35
Nintendo 64	450	200
Playstation	500	300

Dreamcast

Aero Wings	260
Blue Stinger	260
Dynamite Cop 2	260
Marvel vs Capcom	260
NBA Showtime	260
Pen Pen	260
Power Stone	260
Re Volt	260
Sega Rally 2	260
Snow Surfers	265
Sonic Adventure	260
Sega Worldwide Soc.	260
Tokyo Highway Challenge	240
Virtua Fighter 3tb	250
Worldwide Soccer 2	250

Pelioppaat

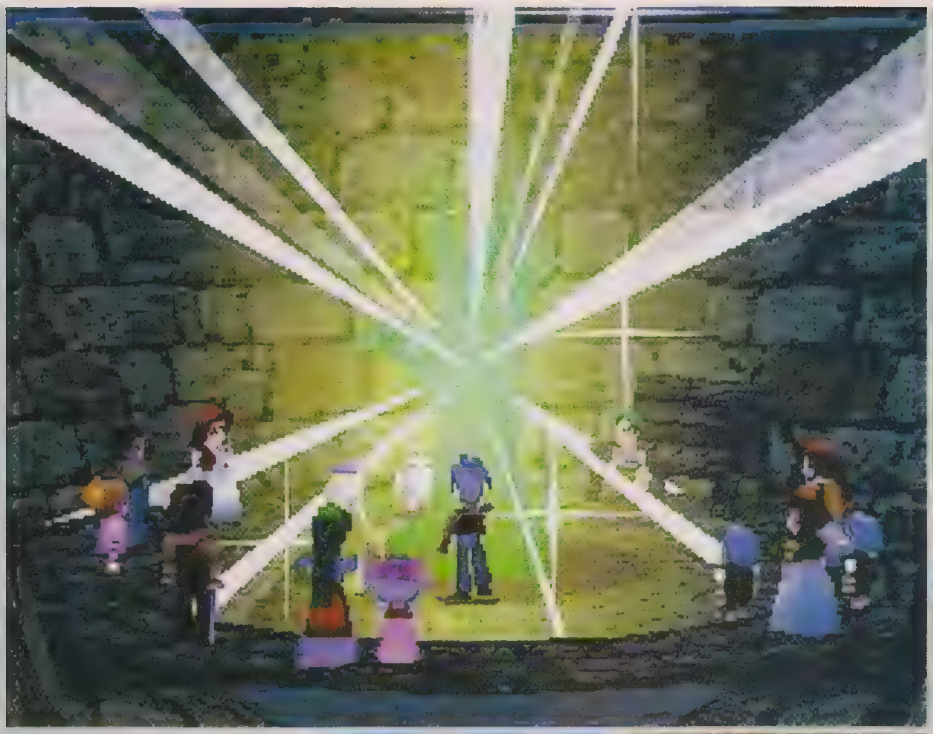
Resident Evil 3

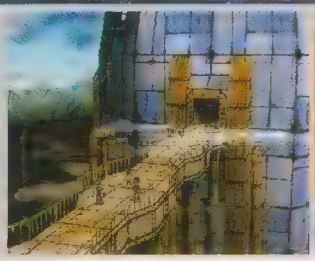
Opaskirjat ovat uusia, yleensä laajoja (yli 100-sivuisia) oppaita englanninkielisinä.

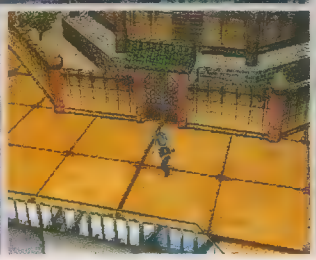
Donkey Kong 64	119
Final Fantasy 8	119
Gran Turismo 2	119
Grandia	119
Medal of Honor	119
Silent Hill	119
Suikoden 2	119
Tomb Raider 4	119

Käytettyjen tuotteiden varastotilanne muuttuu päivittäin. Varmistaaksesi tuotteen saatavuuden, soita 02-27 57 600

LEGEND OF LEGAIA







Vaikka Contrail tosissaan yritti luoda syvältäluotaavan roolipelin, yhtiö epäonnistui rankasti kiinnostavan juonenkulun ja innostavien tapahtumien luomisessa.

Keskinkertainen arvosana on ainoa mahdollinen pelille, joka ei yllätä enempää kuin *Legend of Legaia*. Tosin huonot puolet eivät välttämättä tarkoita, etteikö pelissä olisi jotain hyvääkin.

Takahiro Kaneko on yksi *Legend of Legaian* tekijöistä. Runsas vuosi sitten tapasimme hänet Tokiossa ja juttelimme juuri tästä roolipelistä, joka nyt on myynnissä Suomessakin. Silloin Takahiron toivoi suuria. Miehen mielipiteet pelistä ovat kuitenkin sittemmin muuttuneet. *Legend of Legaia* on lähinnä jonkinlainen kokeilu, jonka Contrail on tehnyt näppituntumalla. Peli ei ole läpikotaisin hyvä, vaan se sutii jossain puolitiessä vailla kekseliäitä ratkaisuja. Contrail, jonka johtaja Takahiro Kaneko on, on aina pelännyt matkimista ja liioittelua, ja Kanekon luomukset *Alundra, Elemental Gear Bolt* ja *Wild Arms* ovatkin pelejä, joita ei suosiolla saa asetettua mihinkään tiettyyn kategoriaan. Sama pätee myös miehen uusimpaan roolipeliin.

Legend of Legaia vie pelaajansa paksun sumun peittämään maahan. Sumussa vaanii vaaroja, joiden kohtaamisesta seuraa synkkä kohtalo. Rim Elmin kylässä on vain rippeitä kerran ylpeästä ja menestyksekkäästä sivilisaatiosta, ja pelkästään kylän mahtavat muurit pitävät sumun loitolla. Kylään kohdistuneen hyökkäyksen aikana sankarimme Vahn kohtaa ikivanhan puun, joka lahjoittaa tälle taikaolento Rah-Serun. Yhdessä he onnistuvat torjumaan hyökkäyksen. Vahn päättää pelastaa maailman maailmanlopun sumulta, ja lähtee Noan ja Galan kanssa ottamaan selvää, mistä sumu tulee ja pysäyttämään sen etenemisen.

Contrail on yrittänyt luoda hieman monipuolisemman taistelujärjestelmän *Legend of Legaiaan*. Taistelut perustuvat erilaisiin hyökkäyksiin, joita voi yhdistellä likimain rajattomasti. Lisäksi hahmot oppivat erilaisia Super Arts -hyökkäyksiä, jotka ovat vieläkin tehokkaampia. Taisteluja voi monessa mielessä verrata yksinkertaiseen mätkintäpeliin, jossa tappelijoilla on omat vuorot.

Juoni ei valitettavasti ole niin mukaansatempaava kuin mitä voisi toivoa, ja vaikka tuhoutumisteema ja surulliset episodit seuraavat toinen toistaan tiiviiseen tahtiin, Vahnia ja hänen maailmaansa kohtaan on vaikea tuntea myötätuntoa. Rivakasti liikkeelle lähtenyt peli hyytyy vähitellen jonkinlaiseen antikliimaksiin. Sama pätee pelissä säästeliäästi käytettyihin visuaalisiin kikkoihin, jotka tuntuvat ruosteisilta kilpailevien pelien rinnalla.

Kyltymättömän roolipelinnälkäiselle pelaajille *Legend of Legaia* voi tarjota joitakin uusia vaikutteita ja ideoita, joita ei ole ennestään sovellettu käytäntöön muissa peleissä. *Legend of Legaia* on kaikkea muuta kuin sensaatiomainen, mutta siinä on pari uudenlaista piirrettä, joita ei saa jättää huomiotta. Rutinoituneena roolipelien pelaajana pidän tietyistä asioista, tietyistä puolestaan en. Hyvät ja huonot puolet ovat tässä pelissä niin tasapainossa, että arvosanaksi sopii sama kuin muillekin tämän laatutason peleille.

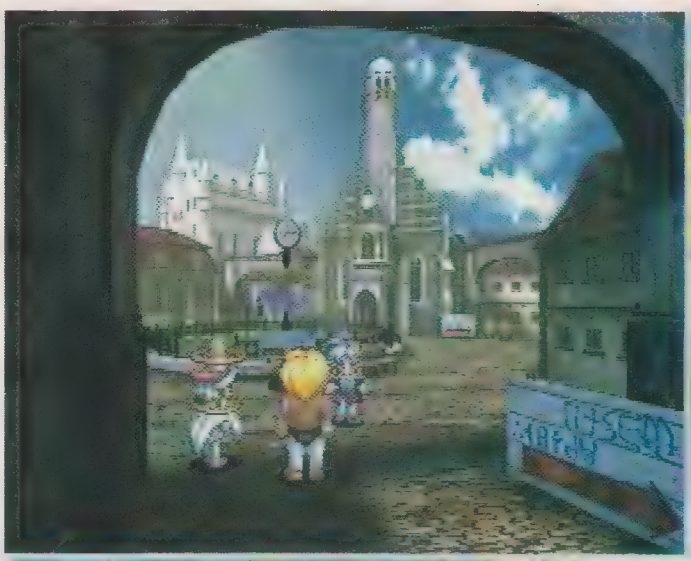
MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RPG** JULKAISIJA **SONY**
VALMISTAJA **CONTRAIL** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

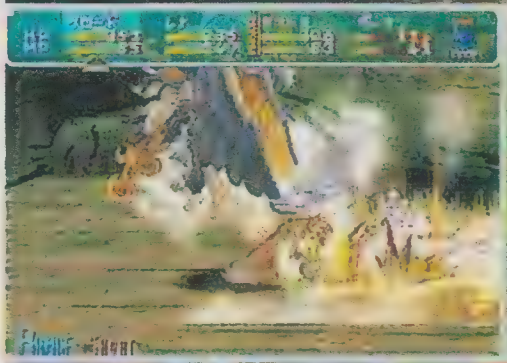
GRAFIIKKA	Liian niukkaa eikä erityisen tunnelmallista.	4
ÄÄNET	Todella mukaansatempaavat kappaleet puuttuvat kaikkein jönnittävimmistä tilanteista	6
KONTROLLI	Hiukan käyttäjäystävällisempiä äärivivoja kaivattaisiin.	5
HAASTE	Koska juoni ei jaksa kantaa koko pelin ajan, mielenkiintokin lopahtaa.	5
YHTEENSÄ	Keskinkertainen roolipeli niille, jotka janoavat pikku-uutuuksia.	5

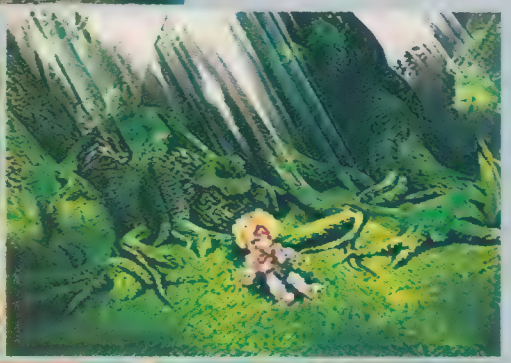
STAR OCEAN: THE SECOND STORY

Suhteellisen tuntemattomat Tri-Acen pelinvalmistajat aikovat yllättää roolipelien valiojoukon *Star Ocean: The Second Story* -pelillään, joka on sekä kestävä että kaunis RPG. Valitettavasti peliä voi arvostaa vain, jos on melkoisen perehtynyt tyylilajiin, sillä ohjeita on niukalti.



Ensimmäisessä metsässä ei tapahdu kummempia. Rauhallinen alku.





Star Ocean: The Second Storyn **ympäristöt ovat enimmäkseen lämpimiä ja komeilevia. Ulkoasu on perinteinen, ja vanhan tyylisuunnan ystävät tuntevatkin olonsa kotoisaksi Tri-Acen uuden pelin parissa.**

Enix on pelitalo, josta saa lukea usein. Mutta liian harvoin sen peleistä näkee vilahdustakaan. *Dragon Warrior Monsters* on julkaistu Game Boy Colorille ja *Bust-A-Move* PlayStationille, mutta siinä se sitten olikin. Sitäkin tuntemattomampi on Tri-Ace, joka on kehittänyt *Star Ocean: The Second Storyn*. Tiimi on käytännössä täysin tuntematon täällä lännessä, mutta Enix ja pari asiaan vihkiytynyttä tahoa Sony Computer Entertainmentilla ovat saaneet pelin julkaisuun täällä Euroopassa. Siitä meidän sietää olla iloisia. Kyseessä on nimittäin huippuluokan roolipeli.

Paljastamatta liikoja voin kertoa, että *Star Ocean: The Second Story* vie pelaajansa tulevaisuuteen, jossa riehuu galaksien välinen sota toisensa jälkeen. Maaliitto on vihdoin onnistunut aikaansaamaan rauhan keskialueille. Claude on isänsä amiraali Ronixisin – joka muuten oli ensimmäisen *Star Oceanin* päähenkilö – kanssa suorittamassa vakoilutehtävää. Yhtäkkiä Claude teleportoidaan viheriöivälle planeetalle, ja seikkailu pääsee valloilleen. Claude on saapunut meteorin uhkaamalle Expel-planeetalle. Meteoria edeltää kummallisia ja kammottavia tapahtumia, joita Claude ryhtyy tutkimaan Renan kanssa. Samalla hän toivoo keksivänsä keinon päästä takaisin kotiin.

Tri-Ace on luonut yhden kauneimmista roolipeleissä nähdyistä maailmoista, mutta sen lisäksi kehittäjät ovat onnistuneet luomaan edistyksekkään ja monitasoisen roolipelin. Pelissä on nimittäin piilopaikkoja, joiden etsiminen ja tutkiminen kestää tunteja. Tilannetta ei pahenna pätkääkään se, että peli voi loppua 86 eri tavalla riippuen siitä, miten eri hahmot ovat keskenään pärjänneet. Taisteluissa on käytetty ideoita, jotka eivät täysin poikkea *Secret of Manan* tyylistä. Pelaaja voi ohjata yhtä hahmoista, mutta loput hoitaa tietokone, joka voi tehdä haluamiaan reaaliaikaisia hyökkäyksiä. Pelaaja saa valita oman hahmonsa, ja tietokoneen ohjaamilla taistelukavereilla on läpikotaisin hyvä tekoäly.

Aseita, erikoishyökkäyksiä ja taikoja Tri-Ace on viljellyt niin runsaskätisesti, että niitä piisaa riittämiin ja jää vielä ylikin. Eri esineitä yhdistelemällä saa myös täysin uusia kapineita ja eri yhdistelmiä on paljon.

Hiukan ikävää *Star Ocean: The Second Storyssa* on se, että pelin monet osiot selostetaan turhan huonosti ohjekirjasessa ja itse pelissä. Pelaajalta vaaditaan paljon, jotta hän pääsisi mukaan kaikkiin pelin tasoihin.

Star Ocean: The Second Story on peli, jonka pitäisi löytyä jokaisen itsensä vakavasti ottavan roolipelifriikin kokoelmista. Siinä on juonittelua, toimintaa ja ennenkaikkea vetävä juoni ja iki-ihana grafiikka, jotka armotta pitävät pelaajan otteessaan. Klassiset musiikkisovitukset ovat jokseenkin liian kankeita tarkoitukseensa, mutta toisinaan oikeat sävelet soivat juuri oikealla silmänräpäyksellä.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RPG** JULKAISIJA **SONY/ENIX** VALMISTAJA **TRI-ACE** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Iki-ihana ja lämminvärinen grafiikka.	8
ÄÄNET	Toisinaan mitäänsanomattomia, muutoin klassisen hyviä.	6
KONTROLLI	Suuri miinus puutteellisesta informaatiosta.	7
HAASTE	Tähän seikkailuun tärväytyy tuhdisti tunteja.	8
YHTEENSÄ	Yllättävän hyvä roolipeli, jota voi suositella lämpimästi.	8

F1 2000

Electronic Arts on mennyt mukaan Formula 1 -sirkukseen. Ensimmäisen pelin nimi on *F1 2000* ja se vaikuttaa lupaavalta, vaikka ei mikään täysosuma olekaan.

Pelissä voi valita monesta hienosta kuvakulmasta. Kuskin silmin nähtynä meno tuntuu hurjalta, ja ylipäänsä ottaen vauhti on taltioitu peliin tehokkaasti.

Todella hyvässä Formula 1 -pelissä tiettyjen osa-alueiden täytyy olla kunnossa. Esimerkiksi grafiikan, kontrollin, vauhdintunteen ja realismin. Electronic Arts käyttää kaikki markkinointikikat, länsinaapurissakin firma maalaa starttialueen eräälle kadulle Tukholmaan ja ajelee sillä kaukokiitoautolla, joka toimii myös pelihallina vierailijoille. Ei siis ole epäilystäkään, etteikö upouuden FIA-lisenssin puolesta oltaisi valmiita tekemään työtä. Mutta kuinka hyvä peli oikeastaan on? Onko siinä kaikki kohdallaan?

Ensivaikutelma on epäilemättä positiivinen. Kielivalikoimakin on mukavan monipuolinen, se kattaa mm. molemmat kotimaiset. Suomeksi tilanteita tilittää Harri Pöntinen.

Olen pelannut lukuisia F1-pelejä vuosien varrella ja jostakin syystä juuri Englannin Silverstone-rata on jäänyt häilymään verkkokalvoille. Periaatteessa osaisin ajaa sen läpi vaikka silmät ummessa. Siksi uudesta formulapelistä saa parhaiten kuvan ajamalla pikakisan juuri sillä radalla.

Sanoista tekoihin. Autot odottavat lähtölupaa Silverstonen radalla. Grafiikka on todella hienoa ja yksityiskohtaista, jopa ilman värähtely moottoreiden yllä on osattu ottaa mukaan. Siistiä!

Kun vihreä valo sitten syttyy ja autot alkavat kiihdyttää suoralla ennen ensimmäistä oikealle kaartuvaa mutkaa, levottomuus alkaa kyteä. Eikö ohjaus olekin hieman epämääräistä ja yliherkkää? Valikoiden selailu osoittaa, ettei ohjauksen herkkyyttä saa säädettyä. Siihen on siis tyytyminen.

Takaisin baanalle. Silverstone näyttää juuri sellaiselta kuin muistinkin ja onnekseni osaan radan ennestään, sillä peli on todella nopea. Vauhdintunne on loistava, joten ohuesta ohjauksesta huolimatta on mukavaa ajaa muutama kierros. Olin laittanut auton vioittumisen päälle ja alan ihmetellä kun auto ei ole moksiskaan kaikista poisajoista ja pikkukolareista. Juuri silloin oikea etupyörä alkaa tutista. Varikkopomoni huutaa radiosta, että yksi pyöristäni on vaurioitunut ja minun täytyy ajaa varikolle korjausta varten. Ihan hyvä idea, mutta ohitin juuri varikon ja joudun siis ajamaan vielä kierroksen loppuun. Käyhän se? Pyörä alkaa heilua hurjemmin. Nyt tilanne alkaa näyttää todella rumalta. Yhtäkkiä pyörä irtoaa ja pomppii tietä pitkin jonnekin silmän kantamattomiin. Olen siis kolmen pyörän varassa ja totean, ettei hyödytä jatkaa. Olen kuitenkin mielissäni, sillä kaikissa peleissä rengas ei petä, vaikka kuski ajaisi kuinka holtittomasti.

Pikakisan valitseminen asettaa pelaajan suoraan ratin taakse, mutta muitakin kilpailuvaihtoehtoja on. Sellainen on muun muassa Time Trial eli kilpailu kelloa vastaan, jossa voi ajaa valitsemallaan radalla mahdollisimman hyvän ajan. Kaverit voivat sitten yrittää rikkoa sitä parhaansa mukaan.

Sitten voi osallistua kilpailuviikonloppuun. Aluksi voi tutustua rataan kaikessa rauhassa ja hiljaisuudessa ja säätää auton asetuksia, jotta siitä saisi kaiken irti juuri sillä radalla. Sitten vuoroon tulee karsinta, ja sen jälkeen itse kilpailu.

Sen jälkeen on vuorossa lopullinen koetus, täysi maailmanmestaruuskisa kaikkine 16 kisoineen.

Kierrosten lukumäärään ja auton vaurioitumisen tasoon voi itse vaikuttaa. Renkaiden ja bensan kulumisen voi myös itse valita. Vaikeustasoja on neljä. Jos radat osaa kuin vettä valaen, vaikeustasolla ei tietysti kummemmin eroa ole, mutta kahden ja kymmenen sekunnin välillä on vissi ero Formula 1:ssä. Varsinkin, jos ajettavana on vain kahdeksan kierrosta. Vähän tiukempi vastus, niin kaikki olisi mennyt nappiin.

Kaikissa kilpailuissa pikakisaa lukuunottamatta pelaaja voi ajaa radalla koepäivän. Jokainen kierros rekisteröityy matkatietokoneelle ja varikolla koneen keräämää tietoa voi tutkailla. Koneelta voi tarkistaa nopeuden, jarrutukset, moottorin kierrosluvut, ohjauspyörän käännökset ja vaihteiden vaihdot. Tiedot ovat näkyvillä diagrammina, josta on helppo verrata nopeinta kierrosta viimeisimpään ja havaita, mikä on mennyt vikaan. Mukava pikkuseikka, joka antaa pelille ammattilaismaisen silauksen.

Varikolla voi myös korjailla autoa. Mieleisiään säätöjä voi mm. tehdä jousitukseen, jarruihin, etu- ja

Pelin monet vaihtoehdot ja asetukset tekevät vaikutuksen. Kaikki on otettu huomioon - harmi, että ohjauksen pitää olla niin työlästä.

Dual Shock -tärinät ovat laatutyötä. Vaihteiden vaihtamisenkin tuntee.

takaosan downforceen, maavaraan ja vaihteisiin. Heti pelaajan valittua asetuksen ruudulle ilmestyy pylväitä, joista näkyy auton senhetkinen suorituskyky. Selvitys on kattava ja hyödyllinen.

Pelin monet erilaiset valintamahdollisuudet ovat vaikuttavia. Pienet yksityiskohdat, kuten väreilevä kuumuus lähtöpaikoilla ja irtoava rengas, tekevät vaikutuksen. Vauhdintunne on fantastinen ja koko peli suorastaan huokuu laatua - ohjausta lukuunottamatta. Se on kerta kaikkiaan liian herkkä ja hapuileva. Yritykset ajaa hiukankin tarkasti ovat tuhoon tuomittuja. Täytyy vain ajaa suoraan eteenpäin, kunnes johonkin suuntaan täytyy tehdä äkkikäännös. Tappavan tylsää ja koska autopelissä ohjaus on olennainen osa viihtyvyyttä, arvosana laskee roimasti.

F1 2000 on lupaavan tuntuinen alku. Jos ohjaus olisi totellut paremmin, peli olisi ollut varsinainen helmi. Nykyiselään sitä voi suositella F1-faneille, muttei täysin varauksetta. Vikuroiva ohjaus käy hermoille ennemmin tai myöhemmin.

Grafiikka on todella hienoa ja yksityiskohtaista, jopa ilman värähtely moottoreiden yllä on osattu ottaa mukaan. Siistiä!

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **VISUAL SCIENCE** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hyvännäköistä, nopeaa ja kosolti yksityiskohtia.	8
ÄÄNET	Tietysti lähinnä moottorin ääntä.	7
KONTROLLI	Ohjaus on toivottoman herkkää.	5
HAASTE	MM ei hetkessä heltiä.	8
YHTEENSÄ	Ohjaus alentaa muuten erinomaisen pelin arvosanaa.	7

FEAR EFFECT

Nykyajan kuviin sidotussa maailmassa, jossa ulkonäkö merkitsee enemmän kuin sisältö, on kaikesta huolimatta ainakin yksi pelifirma joka yrittää muunnella tuota trendiä. Kronos ei ole maailman eturivin pelitaloja, mutta se on silti onnistunut luomaan seikkailun, joka ei muistuta mitään muuta PlayStationin peliä.

Nykyään julkaistaan niin paljon pelejä, että jyviä on vaikeaa erottaa akanoista. Monet panostavat sen takia varmoihin kortteihin niinikään varmoilta pelifirmoilta. Pelien impulssiostamisesta on tullut harraste, johon vain harvoilla on varaa. Virhehankinta voi viedä pelaamisesta huvin pitkäksi aikaa ennen kuin taas saa kerättyä varoja parempien pelien ostamiseen. Ja kenties tämän takia poikkeava *Fear Effect* saattaa mennä huomaamatta ohi niiltä, jotka uusien pelien virtaa jatkuvasti tutkailevat. Mutta *Fear Effectin* missaaminen olisi tyhmää, mikäli sattuu pitämään seikkailupeleistä.

Kronos, *Fear Effectin* tuottaja, on käyttänyt tavallisesta poikkeavia inspiraation lähteitä. Elokuvien käyttö on ilmeistä ja itse asiassa sangen hyvä asia, koska pelin juoni ja dialogi ovat parhaasta päästä nykyisen pelitarjonnan seassa. Ne eivät vaikuta sen paremmin teennäisiltä kuin tylsiltäkään, vaan ovat kaikin puolin hyvätasoisia. Peleihin liittyviä vaikutteita on saatu Capcomin kauhusarjoista, mutta myös *Another World* ja *Alone in the Dark* näkyvät lävitse Kronoksen kuvittajien kädenjäljestä, joka on länsimaisittain tulkittua animea.

Tulevaisuuden Hong Kongissa legioonalaisten ryhmä etsii mahtavan triadipäällikkö Lamin tytärtä, joka on joutunut mystisen uskonlahkon käsiin. Wee Ming Lamin löytäminen ei ole aivan helppoa, varsinkaan kun hänen katoamisensa takana on yliluonnollisia voimia. *Fear Effectiin* sisään pääseminen käy vikkelästi. Sen sijaan ottaa jonkin verran aikaa tajuta pelin perusperiaate - miten radoista selviää läpi? Etenemisen tärkein osatekijä on ratojen taustoille sirotteltujen esineiden löytäminen. Kaikki poimittavissa oleva pitäisi poimia ja kaikki vedettävät kohteet pitäisi tutkia. Ensimmäisessä osiossa pelaaja on ranskalais-aasialaisen Hanan roolissa. Pelkkä järkeily ei riitä Hanalle tason selvittämiseen. Hän kohtaa automaattikiväärein varustautuneita vartijoita, jotka pitää raivata tieltä. Tähän tarkoitukseen on monenlaisia aseita, mutta aluksi saatavilla on vain pienikaliiberinen pistooli. Tärkeintä on siis päästä poimimaan ensimmäisten uhrien aseet ja hiljalleen parantaa asevalikoimaansa. Tulitaistelut ovat usein ohitse parissa sekunnissa ja selvitäkseen itse on joko osattava piiloutua taitavasti tai oltava yli-inhimillisen tarkka ampuja.

Fear Effectissä Kronos yrittää päästä irti tietyistä

Sujuvia animaatioita pyörii tasaiseen tahtiin, vaikuttamatta varsinaisesti itse peliin.

Hana on kovaksikeitetty legionaalainen, joka ei turhista hermoile. Viime vuosina voimakkaat naishahmot ovat kärsineet hyperinflaatiosta.

Glas yrittää epätoivoisesti vältellä kohti tulevia ohjuksia, jotka hupaisaa kyllä osoittautuvat suutareiksi.

Fear Effect on peli, josta kelpaa puhua hyvänä esimerkkinä. Pelityypissä, jossa lähes kaikki suunnittelijat pyrkivät haastamaan Capcomin parhaalla mahdollisella tavalla - yleensä epäonnistuen - Kronos sen sijaan kiikaroi Blade Runnerin suuntaan ja lisää sekaan hiukan itämaisia mausteita.

elinvoimaan ja pisteisiin liittyvistä perinteisistä ideoista. Vasemmassa ylänurkassa on EKG, joka osoittaa miten hyvin hahmo voi. Mitä enemmän kohtaamisia, sitä heikommin menee. Tämä on varsin perinteistä. Mutta uutta ajattelua on se, että terveystilanne selvästi kohentuu aina tulisen taistelun jälkeen. Ja jos hahmo selviää suurimmasta osasta tasoa epätavallisen hyvin, siitä tulee niin voimakas, että se pystyy jopa haavoittumaan tavallista enemmän ilman kohtalokasta vaaraa. Siitä tulee sitä tärkeämpää mitä pidemmälle peli etenee, varsinkin alhaalla, Kronoksen vaikuttavan Helvetti-tulkinnan keskellä.

Fear Effect vastaa odotuksia, vaikka onkin aika suoraviivainen. Pelin päähenkilöiden tarina on kyllin taidokkaasti rakennettu. Nekin hetket, jotka muuten voisivat tuntua ehkä yksitoikkoisilta, peittyvät kelpo juonen alle. Myös monet yksityiskohdat ovat vaikuttavia. Pienet animaatiosekvenssit luovat vaihtelua, puhumattakaan niistä osioista, jotka rakentuvat pommien purkamiselle tai intensiivisille bossitaisteluille.

Fear Effect on peli, josta kelpaa puhua hyvänä esimerkkinä. Pelityypissä, jossa lähes kaikki suunnittelijat pyrkivät haastamaan Capcomin parhaalla mahdollisella tavalla - yleensä epäonnistuen - Kronos sen sijaan kiikaroi Blade Runnerin suuntaan ja lisää sekaan hiukan itämaisia mausteita. Tulos ei ole suoranaisesti mullistava, mutta kuitenkin tuote, jossa on niin paljon omintakeisuutta, että kaikki seikkailun ystävät tulevat tuntemaan olonsa kotoisaksi.

MARTTI

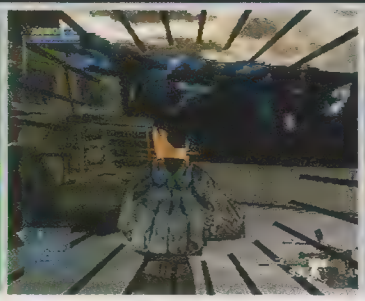
PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **EIDOS** VALMISTAJA **KRONOS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Särmikästä, mutta omintakeista.	7
ÄÄNET	Kauniita taustaefektejä ja musiikkia.	7
KONTROLLI	Ei aivan niin tarkkaa kuin toivoisi.	5
HAASTE	Hyvä seikkailu, jonka elinaika lakkaa lopputekstien myötä.	6
YHTEENSÄ	Tunnelmallinen seikkailu, jossa on omintakeisuutta.	7

SYPHON FILTER 2

Syphon Filterin jatko-osa on tosin kärsivällisyyttä koetteleva peli, mutta siltikin siihen käytetyn peliajan arvoinen tuote. Vaihtelevat tehtävät ovat nimittäin hyvin jännittäviä.

Lisävaihtelu ei ole koskaan pahitteeksi ja kiikaritähtäimellä varustettu kivääri tekee pelistä todellisen hermojen piinaajan.



Syphon Filter 2 alkaa siitä, mihin ensimmäinen seikkailu päättyi. Ne jotka sitä pelasivat, muistavat varmaankin, etteivät Logan ja Xing ikinä saaneet tietää miksi olivat joutuneet yhteistoimintaan päällikköjensä toimesta. Tälläkään kerralla emme saa mitään selitystä, mutta suunnittelijat ovat johtaneet seikkailun lievästi sanottuna outoon suuntaan. Logan joutuu etsittyjen henkilöiden listan kärkeen ja Lian Xing on sairastunut Syphon Filter -viruksen aiheuttamaan tautiin ja on arestissa lentotukikohdassa Coloradossa.

Uutta tässä pelissä on se, että myös Lian Xing on pelattava hahmo. Tarina on kirjoitettu niin, että hänen ja Loganin tarinat kutoutuvat yhteen ja koska molemmilla on radiolähetin, he voivat ottaa yhteyden päämajaan ja saada selville, miten toisella menee.

Kaikkiaan pelissä on 20 erilaista tehtävää, jotka on puolestaan jaettu osioihin. Koska molemmat päähenkilöt ovat pakolaisia, kaikkialla vilisee vastustajia ja usein pääongelmaksi tulee tehtäväpaikalta pakeneminen. Mutta siinä onnistuakseen täytyy ammuskella runsaasti. Lisäksi Loganilla on monesti apunaan kumppani, jota hän ei voi uhrata.

Vanhat aseet ovat yhä mukana, mutta Eidetic-yhtiö on lykännyt mukaan myös uutuuksia, mm. liekinheittimen ja veitsen. Uutta ovat myös infrapunalasit, joilla pystyy näkemään pimeässä. Ensimmäisen kerran niitä joutuu käyttämään eräässä tunnelissa. Panssarivaunu tukkii tien ja päästäkseen sen ohi Loganin on päästävä ohjaushuoneeseen, josta valoja säädellään. Kun valot ovat pois päältä kaikki käy säkkipimeäksi, mutta heti infrapunalasit silmille laitettuaan Logan havaitsee tunnelin olevan täynnä vihollisia. Onneksi heillä ei ole vastaavia laseja, joten Logan pystyy huoletta hiipimään heidän ohitsensa.

Hiipiminen onkin asia, johon pelaaja pian saa tottua. Xingin ensimmäisessä tehtävässä ei itseasiassa käytetä pistoolia yhtään kertaa. Sen sijaan pitää olla tarkkana tutkan kanssa, jotta ei törmää kehenkään vartijaan. Silloin kun pitää päästä vahtien ohitse, pitää piiloutua kunnes he ovat menneet ohitse ja hiipiä sitten heidän takaansa, kunnes löytää uuden piilopaikan. Yleensäkin pelissä pitää vain paeta vihollisia ja ampua silloin kun joutuu vihollisten ympäröimäksi. Ja silloinkaan ampuminen ei tapaa onnistua. Jos ajautuu moisiin tilanteisiin, on se useimmiten merkki siitä, että on tehnyt jonkin virheen.

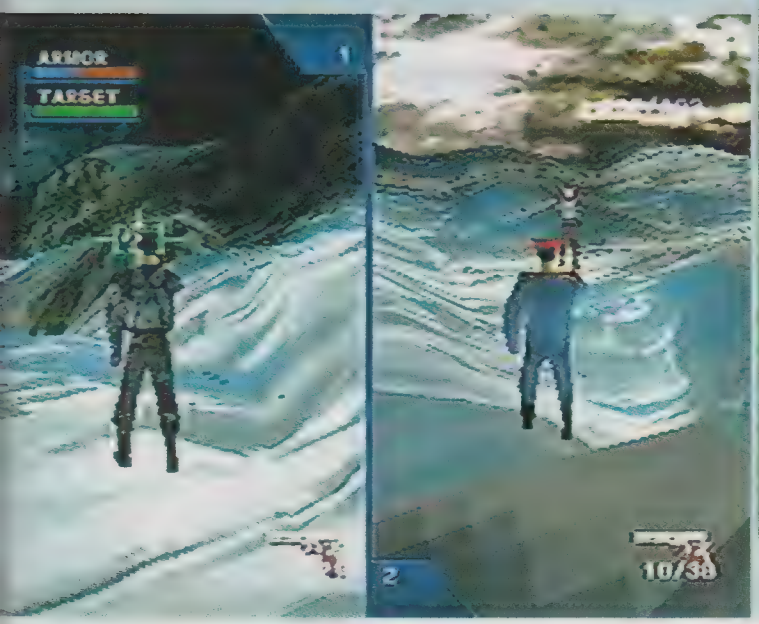
Tehtävien lisäksi *Syphon Filter 2* sisältää myös Battle Moden. Siinä voi pelata jaetulla näytöllä kaveriansa vastaan. Loganin ja Xingin lisäksi voi asettua myös jonkun vihollisen rooliin. Tavalliseen tapaan pelissä voi valita erilaisista ympäristöistä ja varmistaakseen pärjäämisensä taitavampaa pelaajaa vastaan, voi hahmonsa taitotasoa ja sitä noudattaako hahmo sääntöjä säätää, eli kuoleeko heti jos saa osuman.

Uutta pelissä ovat infrapunalasit, joilla pystyy näkemään pimeässä. Heti laitettuaan ne silmille Logan havaitsee, että tunneli on täynnä vihollisia. Onneksi heillä ei ole vastaavia laseja, joten Logan pystyy huoletta hiipimään heidän ohitsensa.

Grafiikka näyttää suurin piirtein samanlaiselta kuin ekassakin pelissä, joskin jotkut ympäristöt tuntuvat kuin James Bond -filmeistä napatuilta. Mutta sehän on varsin soveliasta tällaisessa pelissä. Ainut miinus on se, että värit eivät ole erityisen kirkkaat.

Pelin kontrolli on myöskin hyvä. Kuten aina, kestää jonkin aikaa totutella nappien toimintoihin, mutta

Toimintaosiot ovat rankkoja ja intensiivisiä, juuri niin kuin tämän kaliiberin peleissä kuuluukin olla. Toisinaan pelaaja uppoutuu oikeasti pelin tunnelmaan ja toimintasormea alkaa todella syyhyttämään.



Ilmeisesti 989 Studios on kuluttanut Syphon Filter 2:n suunnitteluun aiempaa enemmän aikaa ja se onkin paras USA:ssa suunniteltu toimintapeli.

sen jälkeen hahmot tekevät lähes kaikkea mitä pelaaja haluaa. Aluksi minua häiritsi myös se, että aseiden tähtäimet eivät tuntuneet kovin tarkoilta, mutta se ratkesi löydettyäni valotähtäimellä varustetun kivääri n, ja muutenkin ilmeni, että heikkous koski vain huonolaatuisimpia aseita.

Ongelmia saattaa sen sijaan syntyä, jos ei säännöllisesti paina starttinappia ja mene pelivalikkoon. Sieltä löytyy mm. luettelo niistä aseista, joita hahmo on ottanut radoilta mukaansa, sekä kartta, josta näkee minne olisi pyrittävä seuraavaksi. Aselista on tärkeä siksi, että se on täydellinen, toisin kuin pikavalikosta löytyvä luettelo. Kartta taas on itsestäänselvästi merkityksellinen. Ellei pysy selvillä siitä, missä on jo käynyt ja mitkä osiot on jo selvittänyt, saattaa pelaaja kiertää useita tunteja ympäriinsä pääsemättä mihinkään päämäärään. Pelaajalla pitäisi olla myös kosolti kärsivällisyyttä, sillä useat tehtävät osoittautuvat yllättävän paljon vaikeammiksi kuin olisi aluksi luullut.

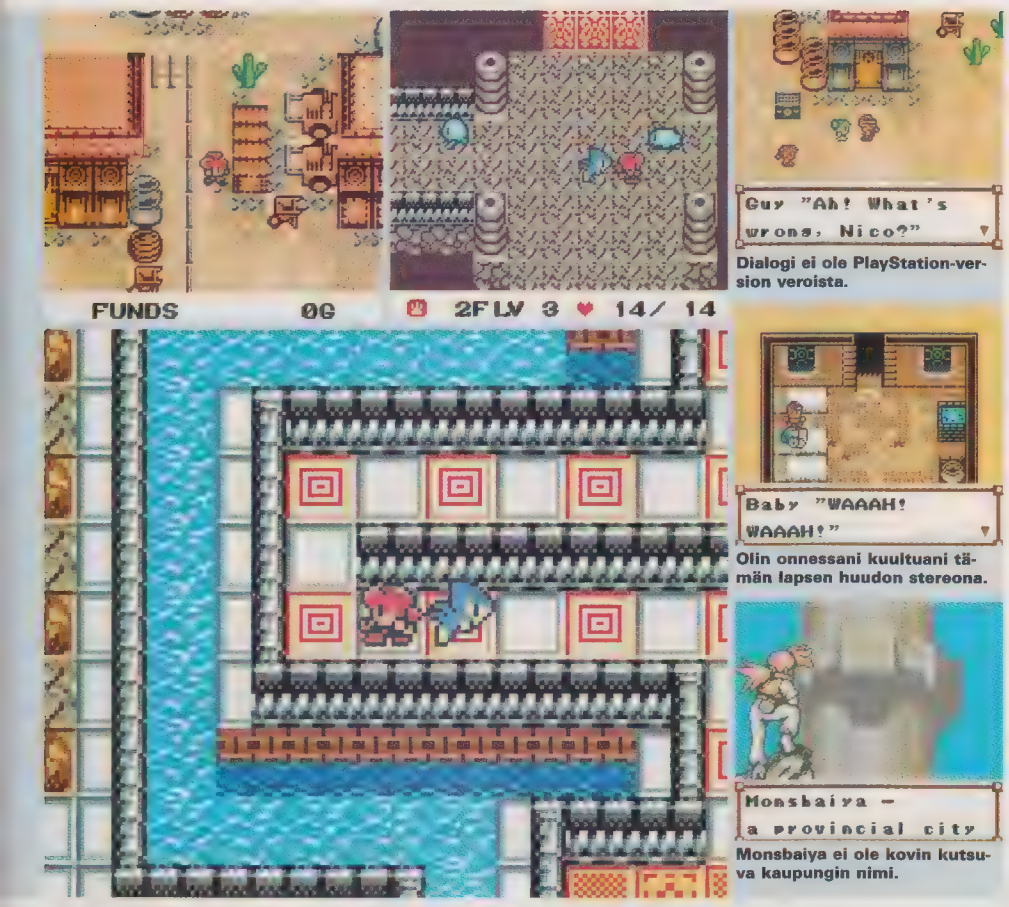
Mutta *Syphon Filter 2*:n pelaamista ei ole syytä jättää väliin. Minun puolestani se olisi saanut olla jopa vaikeampikin. Tehtävät ovat niin vaihtelevia ja jännittäviä, että voisin pelata jokaista osiota kuinka monta kertaa hyvänsä. Ja sellaista ei minulle usein tapahdu.

TOPI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **TOIMINTA** JULKAISIJA **989 STUDIOS** VALMISTAJA **EIDETIC** JAKELU **EGMONT** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hyviä ympäristöjä ja paljon tehosteita.	7
ÄÄNET	Dramaattisia.	8
KONTROLLI	Jotain pikku puutteita on, mutta aika epäolennaisia.	8
HAASTE	Kestää pitkään ja on jännittävä.	9
YHTEENSÄ	Pakkohankinta kaikille, jotka pitävät tällaisista toiminnan ja seikkailun sekoituksista.	8

AZURE DREAMS



Dialogi ei ole PlayStation-version veroista.

Olin onnessani kuultuani tämän lapsen huudon stereona.

Monsbaiya ei ole kovin kutsuva kaupungin nimi.

Konamin *Azure Dreams* on yksi niistä monista roolipeleistä, joita Game Boylle juuri näihin aikoihin julkaistaan. Rakenteellaan, joka yhdistelee *Pokémonia* muihin lainaideoihin, se ei onnistu erottumaan joukosta.

Game Boy Colorin roolipelien virta on mahtava ja se tietää hyvää aina innokkaille konsoliomistajille. Viimeisin tulokas on Konamin *Azure Dreams*, joka aurinkoisine väreineen toivottaa pelaajansa tervetulleeksi pieneen Monsbaiyan yhteisöön, paikkaan joka on riippuvainen valtavasta hirviötornista, joka kätkee sisäänsä uskomattomia rikkauksia. Seikkailijat ja onnenonkijat kautta maailman matkaavat sinne etsimään aarteita synkkien käytävien katveesta. Yksi heistä on nuori Kou, jonka kohtalo on vahvasti sidoksissa torniin ja sen salaisuuksiin.

Azure Dreams yhdistelee hiukan perinteisiä roolipelijuonteita *Pokémonin* kanssa ja lainaa samalla ideoita *Mysterious Dungeon* -sarjalta, jota ei valitettavasti ikinä julkaistu täällä lännessä. Perusideana on tutkia tunneleita, jotka näyttävät aina erilaisilta. Aivan kuten scifi-elokuva *Cubessa*, muuttuvat tornin sisäosat kaiken aikaa, joten ei hyödytä yrittää muistaa mitä on jo tutkinut. Sitä paitsi Kou aloittaa aina alimmalta kokemustasolta, mennessään sisälle torniin.

Pelatakseen *Azure Dreamsin* läpi pelaaja tarvitsee kärsivällisyyttä ja haltijahenkien apua. Näitä pikku otuksia pystyy yhdistelemään toisiinsa ja treenaamaan, joten ainakin tornissa oleskelu käy mukavasti. Pikku bonuksena olioita voi myös vaihdella linkkikaapelin välityksellä.

Azure Dreams on taipuvainen olemaan aika yksitoikkoinen tornien kauhuja vastaan taistellessa. Toisaalta se on hienon näköinen ulkoisesti ja yrittää jäljitellä niitä piirteitä, jotka tekivät PlayStation-pelistä niin hienon.

Ei kuitenkaan voi ohittaa sitä seikkaa, että se Konamin peliosasto, joka on kääntänyt *Azure Dreamsin* Nintendon pikkukonsolille, on joutunut yksinkertaistamaan tiettyjä elementtejä ja jopa poistamaan suurempia osioita. Mutta pelistä kehkeytyy silti pikku viihdepaketti, joka sopii täydellisesti matkapelejä kaipaavalle.

MARTTI

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **RPG** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI NAGOYA** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hyvälaatuisia ja iloisia värejä ja kuvia.	6
ÄÄNET	Tekniikaltaan tasapaksuja, mutta toimivia.	5
KONTROLLI	Ioissakin kohdissa hiukan työläs valikoidensa puolesta.	5
HAASTE	Lisävaihtelu ei olisi haitannut.	6
YHTEENSÄ	Tehtäväpeli pitkille matkoille.	6

TOP GEAR RALLY 2

Top Gear Rally 2:ta ei pitäisi kutsua jatko-osaksi. Se rakentuu nimittäin täysin eri pelityypille kuin alkuperäinen. Tämä pelityyppi pohjautuu hyville ideoille ja omintakeisuudelle surkean ajotuntuman kustannuksella.

Oli ehkä sääli, että sain tämän pelin käsiini yhtaikaa *Ridge Racer 64:n* kanssa. Joskaan sen ei pitäisi kyllä vaikuttaa allekirjoittaneen kaltaiseen rutinoituneeseen kriitikkoon...

Mutta itsestäänselvää on, että *Ridge Racer 64* on jo asettanut N64:n autopelaamiselle uuden standardin. *Top Gear Rally 2* on aivan toisenlainen autopeli, ainakin sisällöllisesti. Itseasiassa se on myös aivan eri tyyppinen peli kuin *Top Gear Rally* oli, joten jatko-osasta puhuminen olisi harhaan johta-

Vaikuttaa siltä, ettei Nintendo 64:lle koskaan tule todella hyvää rallipeliä.

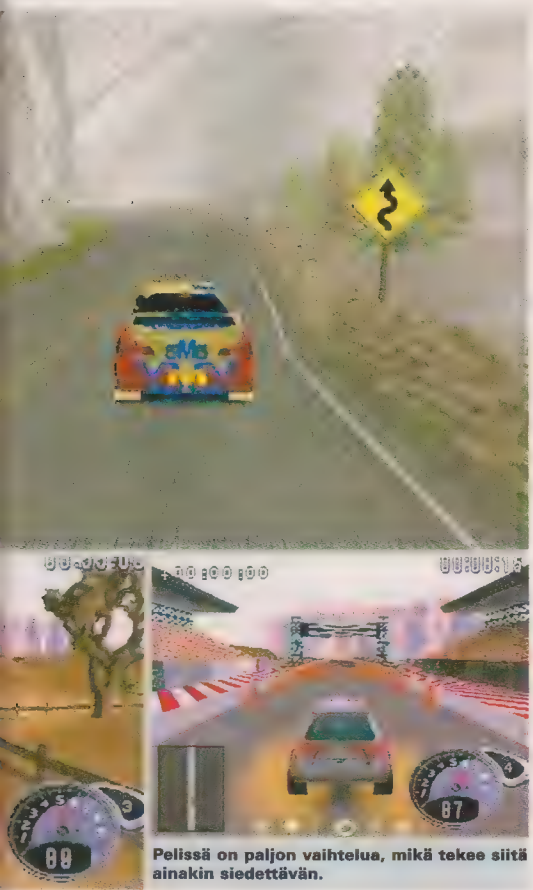
mista.

Ja sitä paitsi Kemcohan on vaihtanut suunnitteluporukkaa. Tässä pelissä on kyse *V-Rallyn* tyyppisestä ralliajosta. Tosin siten, että radoilla on useampia vastustajia yhtaikaa. Turnauksista pystyy nyt keräämään yhtaikaa sekä rahaa että pisteitä, osittain useampien tallien, autojen ja ratojen käyttämiseksi, mutta myös korjausten ja uudennosten tekemiseen kesken kilpailun.

Pelissä on paljon kerättävää. 15 erilaista automallia, osa lisensoituja ja toiset puhtaita mielikuvituslaitteita, viisi kilpailuluokkaa ja useita erilaisia monipe-

laajavaihtoehtoja jopa neljän pelaajan kesken. Keskeinen pelimuoto on turnaus, jossa pelaaja tietysti joutuu aloittamaan kehnolla autolla kehnon tallin leivissä. Ja sitten pitää vain ajamalla kerätä rikkauksia ja yhä parempaa kalustoa. Olennainen osa peliä on myös huolehtia, että auto kestää kilpailun loppuun saakka ja että omistaa kylliksi rahaa erilaisten korjausten tekemiseen. *Top Gear Rally 2* on sen tyyppinen peli, joka rakentuu monenlaisten oheistoimintojen varaan. Vastaavastahan olemme nähneet ennekin onnistuneita esimerkkejä. Ongelmana on vain se, että tällä kertaa peli-ideat ja omintakeisuus ohittavat itse pelin rakenteen huimasti. Mukana on, kuten tavallista, aivan liian vähän ajotuntumaa ja liian vähän graafista hienoutta, jotta se kykenisi vastaamaan odotuksiin. *Top Gear Rally 2* on peli, jota pitäisi kokeilla ennen ostopäätöksen tekemistä.

JOONAS



Pelissä on paljon vaihtelua, mikä tekee siitä ainakin siedettävän.

PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **KEMCO** VALMISTAJA **SAFFIRE** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Kohtalainen ulkonäkö ja nopeus, hyviä yksityiskohtia.	7
ÄÄNET	Tehosteäänet riipivät korvia ja musiikista emme edes puhu.	4
KONTROLLI	Toimii ookoo, mutta varsinaista ajotuntumaa ei löydy.	5
HAASTE	Jos jää peliin kiinni, siitä löytyy kosolti puuhaa.	7
YHTEENSÄ	Hyväksyttävä rallipeli, mutta muuten hieman yhdentekevä.	5

TONIC TROUBLE

***Raymanin* tavoin avaruudesta tullut Ed pärjää ilman käsiä ja jalkoja.**

Ubi Soft on osoittanut kykenevänsä hyvien tasoloikkapelien suunnitteluun. Kummallista onkin, miksei *Tonic Trouble* ole yksi niistä? Kenties se johtuu siitä, ettei se tuntunut hyvältä myöskään Nintendo 64:llä.

Avaruusolento Ed on onnistunut kaatamaan pullollisen ikävyyksiä Maa-planeetan vesistöön ja ympäristökatastrofi on valmis. Viherkasvit ovat muuntuneet ilkeiksi hirviöiksi ja kaikki on yhtä sotkua. Ja aivan kuten Nintendo 64 -pelissäkin, Ed on ainoa, joka pystyy järjestämään kaiken takaisin kohdalleen.

Tämä Game Boy Color -käännös on mikäli mahdollista vielä alkuperäistäkin huonompi peli. Radoilta puuttuu yksityiskohtaisuutta ja mielikuvitusta ja grafiikka vaikuttaa säästeliäästi tehdyltä. Hyvää on se, että kaikki typerät vitsit ja Edin hölmö hahmorakenne on pidetty ennallaan alkuperäisestä. Mutta juoni ei kiehdo tarpeeksi, kenties sen takia, että radat muistuttavat liikaa toisiaan ja tehtäviin kuuluu vain tiettyjen esineiden keräämistä ja vihaisten tomaattien ja vaarallisten porkkanoiden kaltaisten vihollisten tarkkailua.

Ympäristöt muuttuvat pelin kuluessa. Ed liikkuu tuliperäisessä ympäristössä, ylös ja alas kielekkeillä sekä metsiköiden lävitse. Hänen liikeratansa ovat suhteellisen hyvin suunniteltuja. Hän pystyy sekä uimaan, hyppimään, kiipeämään että kävelemään. Ja kun hän ei kykene hyppäämään, hän voi nostaa itsensä käsien varassa ylös.

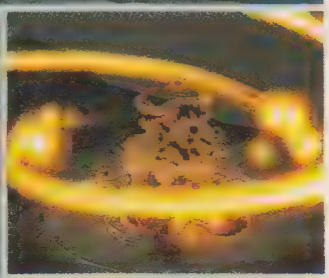
Pelin kuluessa saattaa huomata uppotuvansa joihinkin haasteisiin. Joskus joutuu pohtimaan, miten pelissä pääsisi eteenpäin taikka pelaamaan peliä uudelleen, jotta löytäisi jonkun kätketyn avaimen. Nämä tapaukset ovat harvoja, mutta tervetulleita valopilkkuja muuten varsin pimeässä pelissä. Mutta hyvän Game Boy -pelin tekemiseen tarvitaan kyllä hieman enemmän työtä. Ja se pitäisi kyllä Ubi Softin jos kenen tietää.

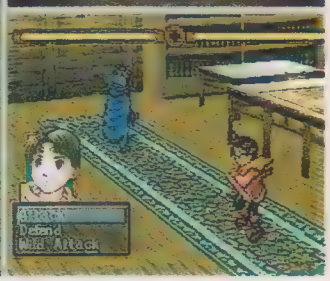
LOVIISA

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **TASOLOIKKA** JULKAISIJA **UBI SOFT** VALMISTAJA **UBI SOFT** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA** MUUT KONEET **NINTENDO 64**

GRAFIIKKA	Ei yhtä yksityiskohtainen ja mielikuvituksekas kuin *Rayman*.	5
ÄÄNET	Yksitoikkoista syntikan pimputusta.	3
KONTROLLI	Hiukan epäluotettava toisinaan.	4
HAASTE	Ei kovin monipuolinen, huolimatta ympäristöjen vaihtelusta.	4
YHTEENSÄ	Ei mitään uutta auringon alla.	4

SUIKODEN II





Suikoden II:ssa Konami on satsannut juoneen tuotettujen välijaksojen edellä. Se tekee pelistä merkittävän tuntuisen, vaikka siinä ei ole erityisen montaa uutta piirrettä verrattuna alkuperäiseen.

Suikoden oli pitkään yksi suosikkipeleistäni. Vaikka se ei ollut teknisesti yhtä kehittynyt kuin *Final Fantasy VII*, kiinnyin kertomukseen nuoresta Teosta ja hänen taistelustaan pahaa imperiumia vastaan. Tarina perustui vanhaan aasialaiseen kansansatuun ja aiheesta tehtin myös animaatio, vaikka sillä ei ollut lähes mitään tekemistä pelin kanssa.

Tapahtumat sijoittuvat Jowstoniin ja Highland Kingdomiin kolme vuotta alkuperäisen jälkeen. Juoni kiinnittyy uuden sankarin ympärille, jolle täytyy itse antaa nimi. Yhdessä lapsuudentoverinsa Jowyn ja siskopuoli Nanamin kanssa hän joutuu jättämään kotikaupunkinsa ja lähtemään maailmaan, joka on täynnä keskiaikaisia ritareita, taikavoimia ja lumottuja aseita. Varttumisen lisäksi näillä kolmella on yhteistä vielä yksi asia: jo heidän syntymästään lähtien on ollut määrätty, että he tulisivat olemaan legendaarisen Stars of Destiny-armeijan tärkeimmät jäsenet.

Mutta Konami ei ole unohtanut Teoa. Ne, jotka ovat pelanneet *Suikodenia* voivat ennen pelin aloittamista ladata tiedot ensimmäisestä seikkailusta. Teo ja jotkut edeltäjän muista hahmoista liittyvät silloin uuteen armeijaan, kuitenkin vain tavallisina sotureina. Niitä ei siis voi saada Stars of Destiny-armeijaan.

Sekä hyvällä että pahalla on *Suikoden II* melko ennustettavissa oleva jatko ensimmäiselle seikkailulle. Grafiikka on tehty samoin, yhdisteltävien hyökkäyksien taistelusysteemi on tallella, pelaaja jakaa armeijansa tasaisin väliajoin eri joukkoihin ja taisteluihin kentällä ja koko ajan pelataan päämaja lähtökohtana. Koska kaikki tämä toimi hyvin Suikodenissa, ei ole mitään mikä häiritsisi, mutta se edellyttää samalla sitä, että pelaaminen sujuu silloin tällöin rutiinilla.

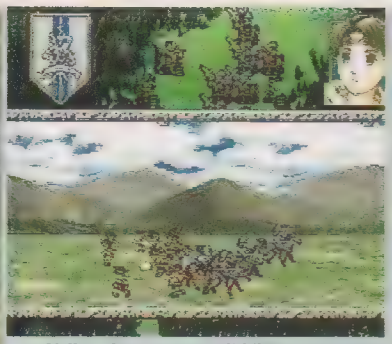
Kuten *Suikodenissa,* on tässäkin magialla suuri merkitys. Rune-kivet, joita joko ostetaan tai löydetään seikkailun aikana, antavat kantajalleen kyvyn käyttää taikaa. Ennen kuin jollekin hahmoista annetaan Rune-kivi, mikä tehdään Rune-mestarin luona, ilmestyy kuvaruutuun viesti, jossa kerrotaan minkälaisia taikoja hahmo voi käsitellä. Ja vaikka Rune-kiven antaa tietylle hahmolle, mikään ei estä ketään sitä häneltä ottamasta.

Suikoden II ei kuitenkaan ole ihan ilman uutuuksia. Pelissä voi esim. tilata ruokaa ravintoloissa ja hahmolla itsellään voi olla jopa omia lisukkeita, joita tämä joko löytää tai viljelee päämajassa ja jolla ruokalistaa voi pidentää. Toinen uusi toiminto, jolla on sekä etunsa että haittansa on se, että pelaaja voi ostaa matkan varrelta kaiken näköisiä esineitä ja aseita. Sujuvaa, mutta edellyttää sitä, että pelaaja pitää selvillä missä paikoissa mitäkin on tarjolla.

Kaikkiaan *Suikoden II*:ssa on 140 pelattavaa hahmoa, joista 108 kuuluu Stars of Destinyyn. Joidenkin hahmojen löytäminen on sekä vaikeaa että aikaa vaativaa, mutta niitä, joita pelaaja tarvitsee pelin selvittämiseen, tarvitsee tuskin hakea. Ja koska kuitenkin useimmiten tulee pelattua kerralla vain kuudella hahmolla, on suuremmasta lukumäärästä oikeastaan hyötyä vain jaettaessa armeijaa joukkoihin.

Kuten useimmissa roolipeleissä, tämänkin pelin juoni on hyvin kirjoitettu. Konami on päättänyt pysytellä perinteisessä aiheessa, pohjana taistelu hyvän ja pahan välillä. Alussa ei kuitenkaan ole ihan helppoa ymmärtää, mihin seikkailu oikeastaan perustuu, mutta sitä mukaa kun yhä useampi rauhaisa paikka

Ne, jotka ovat pelanneet *Suikodenia* voivat ennen pelin aloittamista ladata tiedot ensimmäisestä seikkailusta. Teo ja jotkut edeltäjän muista hahmoista liittyvät silloin uuteen armeijaan, kuitenkin vain tavallisina sotureina.



Vaihtoehtona perinteikkäille taisteluille ovat nämä strategisesti rakennetut kamppailut.

Originaalipelin tavoin on *Suikoden II*:n yksi mielenkiintoisin piirre mahdollisuus kerätä yhteen yli sata pelattavaa hahmoa.

Alussa kaikki roolipelit näyttivät tältä, ja Konami näyttää, että edelleenkin on mahdollista vangita konsolipelaaja ilman minkäänlaista kolmiulotteisen grafiikan apua.

poltetaan maan tasalle, alkaa toiminnan peruslinja valjeta.

Mielestäni on hyvä, ettei Konami käytä montaa tuotettua sekvenssiä, vaan antaa suurimman osan pelistä tapahtua tavallisessa kaksiulotteisessa grafiikassa. Uskon sen olevan hyvä pelin tempon kannalta. Jos useampi pelinvalmistaja keskittyisi yhtäpitävään juoneen yhtä suuressa määrin kuin Konami, he oivaltaisivat varmasti, etteivät tuotetut välijaksot ole enää vaikuttavia.

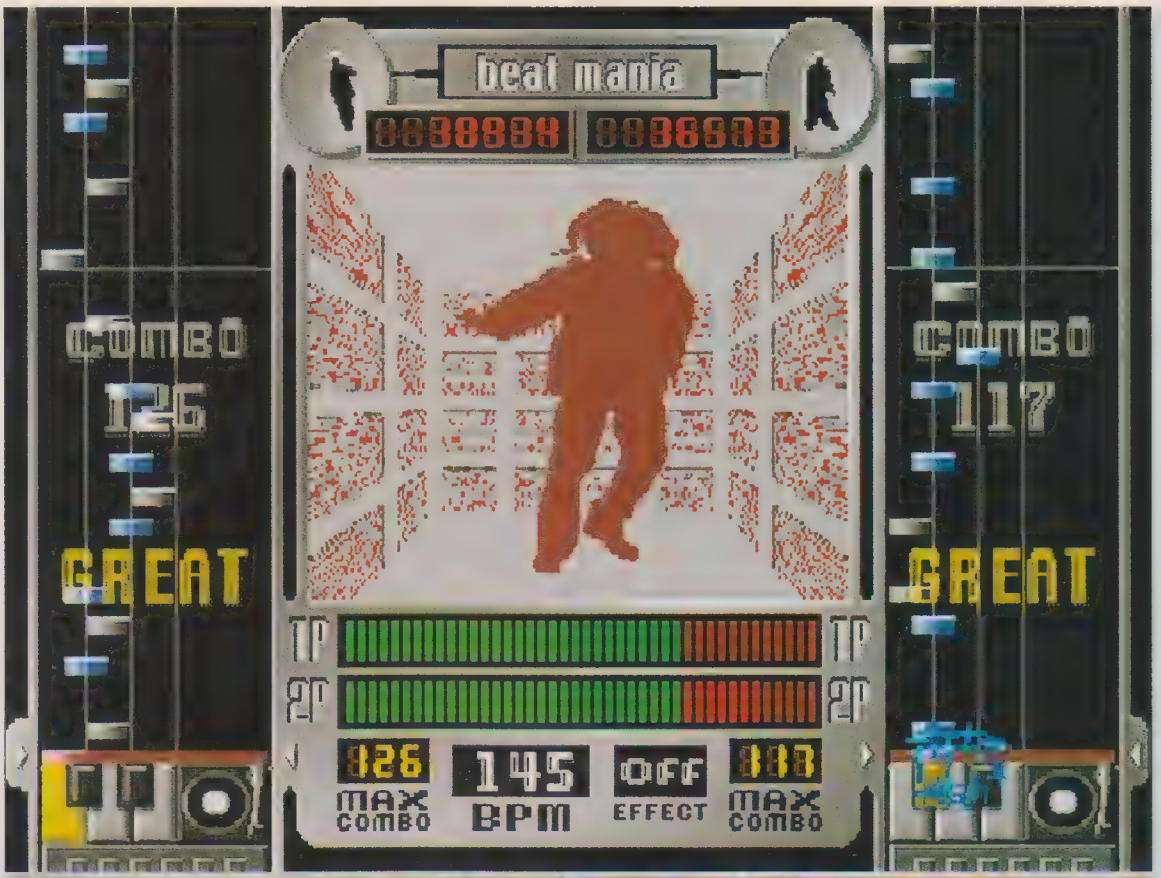
Final Fantasy VIII:n ja *Saga Frontier 2*:n kaltaisten pelien rinnalla on *Suikoden II* selvästikin hyvä vaihtoehto. Ne, joilta ensimmäinen seikkailu jäi väliin, joutuvat tuskin pettymään. Ja me alkuperäistä *Suikodenia* rakastaneet olemme niin iloisia siitä seuraajan ilmaantumisesta ettemme välitä siitä, että se on niin samanlainen kuin alkuperäinen. Koska pelissä on kolme erilaista loppua, on *Suikoden II*:n pelaajilla sekä pitkä että jännittävä seikkailu edessään.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RPG** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI** JAKELU **KONAMI** MYYNNISSÄ **TOUKOKUU** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Yksinkertainen, mutta hyvin tehty.	7
ÄÄNET	Komeita marsseja ja rauhallisia kansanlauluja.	8
KONTROLLI	Mutkaton.	6
HAASTE	Tarina on jännittävä, mutta olisi ollut kiva, jos olisi ollut vähän enemmän uutuuksia.	7
YHTEENSÄ	Tarpeeksi hyvä seuraaja.	7

BEATMANIA

Monelle nykyajan nuorelle rakkaus pelejä ja musiikkia kohtaan on yhtä suurta. Konami on yritys, joka on ymmärtänyt tämän. *Beatmania* on DJ-simulaattori.



Japanissa musikki- ja tanssipelit ovat jo vakiintuneet. Täällä Euroopassa ovat *PaRappa the Rapperin, UmJammer Lammyn ja Music 2000:n* kaltaiset pelit tunnustelleet jalansijaa markkinoilta. Mutta pian myös meidän ylitsemme hyökyy klubielämän inspiroimien pelien aalto. Ja ensimmäisenä teossa on Konami *Beatmanialla* - kyseessä on peli, joka simuloi DJ-elämää. *Beatmania* viehätti aluksi niitä japanilaisia hardcorepelaajia, jotka käytännössä katsoen asuvat arcadehalleissa TV-pelien kotimaassa. Pelistä tuli pian hitti TV-pelaajien ja klubinuorten keskuudessa ja sitä halleissa pelaavat saivat ympärilleen pieniä katselijajoukkoja. Kun valmistajat Konamilla tajusivat pelin suosion, päättivät he kääntää pelin PlayStationille. Mutta he joutuivatkin välittömästi ongelman eteen - ongelman ydin oli PlayStationin käsiohjain. Arcadepelihän on varustettu suurilla näppäimillä ja pienoislevysoittimella, mikä antaa pelille paljon tunnetta. Siksi Konami on yksinkertaisesti valmistanut samanlaisen käsikontrollin myös kotona pelaaville ja tämän teknisen vempaimen saa mukana peliä ostettaessa. Se on hyvä, sillä *Beatmanian* pelaaminen tavallisella käsiohjaimella on sekä vaikeampaa että tylsempää kuin arcadeversion pelaaminen.

Beatmania alkaa psykedeelisesti leimuavin värein ja jokseenkin abstraktilla introlla. Se ei muistuta mitään klassista introa, jollaisiin TV-peleissä on totuttu. Sen jälkeen innokas DJ-kouluttaja toivottaa pelaajan tervetulleeksi peliin ja selittää, kuinka peli toimii. Ja se voi olla sekä helppo että vaikea. Pelissä vaaditaan ennen kaikkea rytmitajua, sillä pelissä pitää miksata nauhoitettuja ääniä kuultavan kappaleen mukaan. Tuotoksien täytyy myös kuulostaa yhtä hyvältä kuin oikealla tanssilattialla, mitä hallitsee DJ-kopissa elämöivä DJ.

TV-ruudulla näytetään musiikkivideoita muistuttavia filmipätkiä, discovärejä ja tanssinomaisia animaatioita yhdessä liikkeessä. Tämän ohella on pitkulainen pelitaso, joka on jaettu neljään kenttään. Suurin kenttä oikealla symbolisoi scratchkättä, joten kun ikoni putoaa tähän, pelaajan täytyy valmistautua pyörittämään pientä levyä käsiohjaimella. Samaan aikaan täytyy painaa alas oikea näppäin oikealla kentällä, kun ikonit tulevat vierekkäin. Ja niitä tulee milloin sattuu ja eri nopeuksilla, riippuen musiikin lajista ja vaikeusasteesta.

Onneksi harjoitustasolla voi itse säätää pelin nopeuden. Jollei ala-asteajan discojen jälkeen ole miksannut levyjä, voi tässä löytää jälleen sen saman, jo kadonneen tunteen. Mutta sitten pelissä onkin kyse enää keskittymisestä putoileviin ikoneihin, oikeista nappikombinaatioista, musiikin kuuntelemisesta ja rytmin asettelusta. Jos pelaajalla on rytmitajua, tapahtuu kaikki pelkässä hujauksessa, mutta epämusikaalisten täytyy harjoitella enemmän.

Kun pelaaja toimii oikein, kuulostavat melkein kaikki kappaleet ihan hyvältä. Musiikki on sekalaista ja

Eurodiscojumputuksissa on melkein helpointa pitää tahtia ja tuntea rytmi, mutta samalla korvat kyllästyvät niihin nopeimmin. Jazzin ja rumban inspiroimat kappaleet ovat huomattavasti vaikeampia, mutta myös haastavampia.

useisiin eri makuihin. Artistejakin on erilaisia: sekä hyvin tunnetut, kuten Moloko kappaleellaan *Sing it Back*, että hieman oudommat ryhmät myötävaikuttavat rytmiin. Vaikeammilla tasoilla kuulostaa kuitenkin todella pahalta, jos ei paina tarkoitettua nappia oikealla sekunnilla. Musiikki raahaa epätahdissa ja kaiuttimista tuleva ääni muuttuu erittäin epäharmoniseksi tai suorastaan rasittavaksi, jos pelaaja mokailee runsaasti.

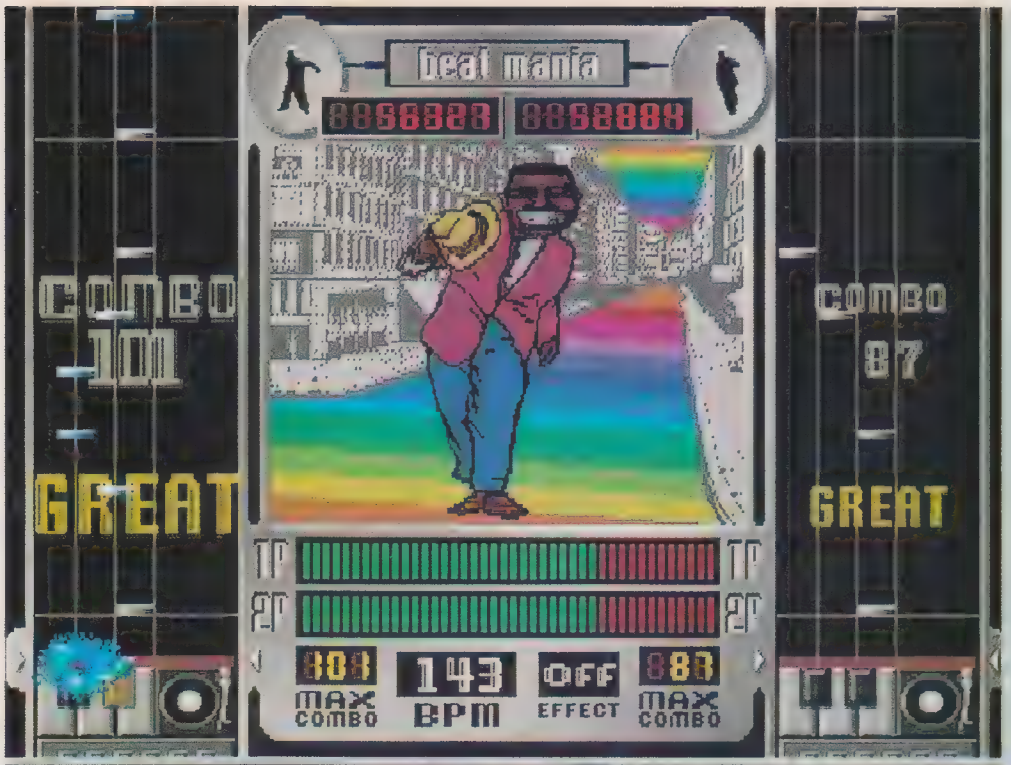
Pelaajia voi olla myös kaksi. Silloin nämä voivat täydennellä toistensa miksauksia. Kuitenkaan siitä ei koskaan muodostu mitään varsinaista kilpailua, ei edes yksin pelatessa. Jos onnistuu rytmittämään kokonaisen kappaleen aivan oikein, pääsee eteenpäin ja saa kirjallisen lausunnon, jossa A on paras arvosana ja niin edelleen. Jos siis haluaa selvittää pelin ja saada jatkuvasti A:n, voi joutua odottamaan jonkin aikaa. Jos taas haluaa vain päästä seuraavaan kappaleeseen, ei se ole kovin vaikeaa. Kuitenkin pelissä on suoritettavana 25 kappaletta.

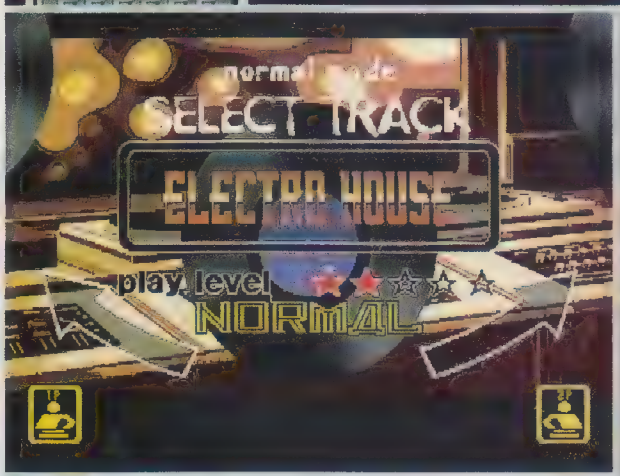
Pelin aikana on mahdollista saada bonuspisteitä combosien muodossa, jos onnistuu monta kertaa peräkkäin. Pisteitä kertyy lisää jokaisesta arvosanalla 'great' suoritetusta ikonista, kunnes sormet alkavat luistaa tai ei huomaa, että kahta näppäintä pitäisi painaa samanaikaisesti.

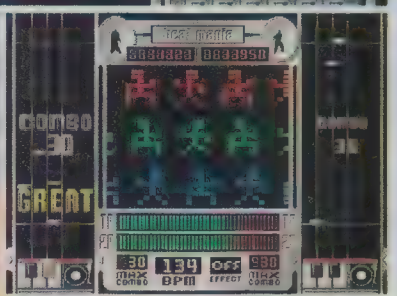
Kun on suorittanut kappaleen, saa onnistumisensa nähdä diagrammista.. Jos pelaajan viiva on tarpeeksi yli keskitason, saa hän jatkaa, mutta jos on tehnyt monta virhettä, kappale täytyy miksata uudelleen

Mielestäni *Beatmania* on todella hieno. Pidän pelin erilaisesta asettelusta ja siitä, että onnistuakseen pelaajan on keskityttävä hyvin tarkkaan. Harmillista on vain se, että peli näyttää niin ikävältä. Silmänurkissa koko ajan vilisevä videokooste tuntuu vähän kuin täytteeltä, koska sitä ei kuitenkaan katso. Siellä, missä itse ikonit putoilevat, olisi mielestäni voitu tehdä grafiikka hiukan hauskemmaksi.

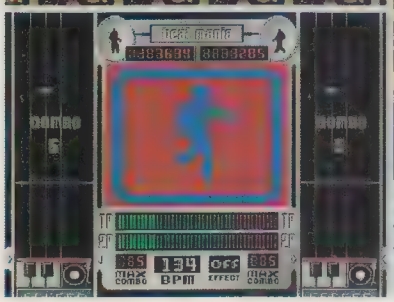
Mutta on hienoa, ettei koko ajan tarvitse tuntea juoksevansa uuden ennätyksen perässä. Pelaaja voi sen sijaan miksata musiikkia omaan tahtiinsa, aivan kuten oikea DJ.







Konami on ponnistellut niin paljon, että *Beatmaniassa* ovat kaikki musiikin lajit edustettuina. No, ehkä ei kuitenkaan; country, tanssiorkesterivalssit ja nokkahuilufunk eivät ole mukana.



Koska useimmat tunnetuimmat pääkaupunkiseudun DJ:t ovat teknisiä idiootteja, valitsevat he varmastikin tätä helpomman vaikeusasteen. Taajamien kundit, jotka valitsevat elämisen piilossa, ottanevat hoitaakseen vaikeimmat osat.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **MUSIIKKI** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI** JAKELU **KONAMI** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Psykedeelisiä ja kummallisia musiikkivideoita, jotka häiritsevät. Suhteellisen tylsä mutta toimiva pelitaso.	6
ÄÄNET	Useimmat musiikin lajit ovat edustettuina.	8
KONTROLLI	Todella vaikeaa tavallisella käsiohjaimella, mutta erityisen ohjaimen saa kaupan päälle peliä ostettaessa.	7
HAASTE	Sopiva musikaaliselle ihmiselle, jolta löytyy kärsivällisyyttä.	8
YHTEENSÄ	Kiva ja uusi pelikonsepti.	7

GAME & WATCH GALLERY 3

Viholliset tulevat taistelussa virtana katossa olevasta putkesta. Siksi Donkey Kong näyttää hampaitaan.

Nintendo työskentelee paljon kierrättämisen parissa, hyvässä ja pahassa. *Game & Watch Gallery 3* on hauska, jos ei itsellään ole originaalipeliä.

Viisi peliä yhdessä on käytännöllistä. On vaihtelua ja tuntee saavansa rahoilleen paljonkin vastinetta. Mutta ei saa kuitenkaan antaa huijata itseään, sillä *Game & Watch Gallery 3* koostuu sarjan kahden aiemman osan tavoin peleistä, jotka ovat melkein 20 vuotta vanhoja. Nostalgikkoja tämä miellyttää hetken verran, uusia pelaajia luultavasti shokeeraa se, kuinka yksinkertaisesti kokoonkyhätty alkuperäispeli on. Sitten on tietysti korkealle luokitellut versiot peleistä *Egg, Greenhouse, Turtle Bridge, Mario Bros* ja *Donkey Kong Jr;* ne ovat hauskoja ja hyvin tehtyjä. Kaksi viimeistä, kaikkein tunnetuinta nimekettä kestävät kauimmin. Muut ovat kivoja jonkin aikaa, lähes yhtä kauan kuin koulun välitunnilla ehtii pelata. LOVIISA

PELIKONE **GAME BOY** LUONNE **TASOHYPPELY** JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **NINTENDO** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**

GRAFIIKKA	Erittäin yksinkertainen, mutta selvä.	6
ÄÄNET	Blip ja blop ja iloisia kiemuroita siltä väliltä.	5
KONTROLLI	Yksinkertainen mutta toimiva. Sille ei tarvitse oikuttella.	5
HAASTE	Nämä viisi peliä ovat ilmeisesti kestäneet 1980-luvun alusta lähtien.	7
YHTEENSÄ	Hauskasti kierrätetty peli.	6

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Die Hard Trilogy ei ollut oikeastaan paljon muuta kuin ihan hyvä toimintapeli, mutta alkuperäisen asettelunsa ansiosta se myi yllättävän hyvin. Tarkoitus antaa pelaajalle kolme eri sortin pelityyppiä samassa pelissä meni siis perille. Niinpä Fox Interactive päätti yrittää toistaa urotyön, vaikka tällä kertaa ei mainetta tullutkaan.

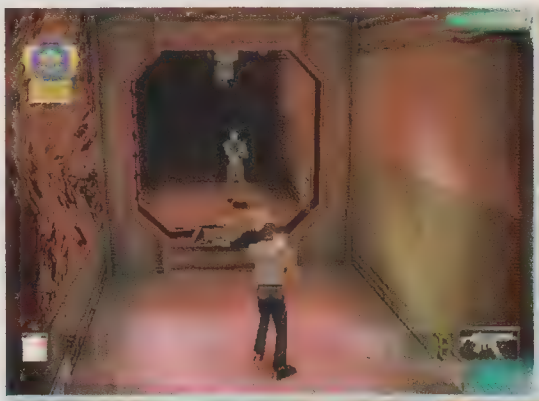
Jos haluaa olla ystävällinen, voi *Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegasia* kuvailla seikkailupeliksi kolmannen persoonan perspektiivistä, ammuskelulla ja auton ajamisella höystettynä. Jos taas ollaan rehellisiä, riittää vain yksi sana: roskaa.

Fox Interactivella oli alussa varmasti monia hyviä ajatuksia siitä, miten ensimmäistä peliä jatkettaisiin. Monia niistä voi jopa nähdä tässä kaikessa kurjuudessa. Esim. jotkut vihollisista ovat tarpeeksi älykkäitä piiloutuakseen, kun John McClane tulee juosten huoneeseen. Jotkut heistä jopa käyvät makuulle takasuunnassa, eivätkä ammu ennen kuin hän kääntää selkänsä. Vaikka idea valvontakameroista onkin varastettu, toimii se silti lähes yhtä hyvin kuin *Metal Gear Solidissa*. Mutta se onkin ainoa positiivinen asia tässä pelissä.

Pelikontrolli on vitsi. Huolimatta siitä käveleekö, hyppääkö, tähystääkö vai ajaako autoa, mikään ei mene koskaan niin kuin on ajatellut. John McClane lienee kovaksikeitetty mies, mutta jos on ongelmia suoraan kävelemisessä ja ovenkahvan vääntämisessä, niin mielestäni kannattaa jättää kaikki kovat pistoolit ja pommit sivuun. Kaikkein parasta olisi, jos hän lopettaisi yrittämästä pelastaa Las Vegasia hengenvaarallisilta terroristeilta, ajaisi takaisin ikävään kämppäänsä ja vetäisi päälleen jotain vanhaa. Silloin voisimme edes päästä näkemästä häntä. MIKKO

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **TOIMINTA** JULKAISIJA **FOX INTERACTIVE** VALMISTAJA **N-SPACE** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Keskinkertaista.	5
ÄÄNET	Tökeröt repliikit vaihtelevat hyvän musiikin kanssa.	5
KONTROLLI	Hetkittäin niin huono, että pelaaminen on lähes mahdotonta.	2
HAASTE	Ei ole mitään syytä käyttää aikaa tämän pelin pelaamiseen.	3
YHTEENSÄ	Surkea seuraaja.	3



Kun *Die Hardilla* oli ensi-ilta, monet luulivat sitä saksalaiseksi toimintaelokuvaksi, ja että nimi viittasi "julmaan".

Kähveltäminen Segan *Virtua Cop*-asettelusta ja parhaimman toivominen osoittautuikin kohtalokkaaksi.

PLASMA SWORD

Valitettavasti *Plasma Sword* ei täytä vaatimuksia.

Tylsät efektit ja hahmot pilaavat pelin.

Plasma Swordilla Capcom ei tee oikeutta maineelleen yhtenä maailman etummaisista pelinvalmistajista. *Soul Caliburin* kaltaiseen peliin verrattuna se on amatöörituote.

Monet muistavat varmaankin Capcomin *Star Gladiatorin* sellaisena kuin se hiippaili PlayStationin laajenevaan maailmaan. Se oli Capcomin yksi ensimmäisistä oikeista kolmiulotteisista mätkintäpeleistä ja se näytti puutteistaan huolimatta uutta henkeä yhdessä maailman etummaisista pelinvalmistajista. Suorituksessaan *Star Gladiator* oli vähän huonosti keskittynyt ja se kärsi monista lastentaudeista, mikä johti siihen, että parempi mätkintäpeli työnsi sen alas jalustaltaan.

Japanissa tämä peli kulkee vieläkin nimellä *Star Gladiator*, mutta seuraajan tultua länteen sen nimeksi annettiin *Plasma Sword*. Peliteollisuuden tavaramerkkisäännöt ovat tunnetusti sekavia.

Nimestään huolimatta tämä peli kärsii edelleenkin samantyyppisistä lastentaudeista kuin isoveljensä. Capcomin olisi pitänyt lähettää se terveyskylpylään ennen pelin julkaisua.

Kuten kaikissa mätkintäpeleissään, satsaa Capcom nytkin laajaan henkilögalleriaan. *Street Fighter*-sarjassa olemme usean vuoden ajan saaneet menestyksekkäästi tutustua useimpiin, mutta *Plasma Swordin* kaltaisessa puolitutussa pelissä jäävät useimmat täysin anonyymeiksi. Vaikka hahmojen muotoilu olikin alussa läpiajateltu, syntyy eri hahmoista valtava sotku; hahmot ilmestyvät ihmeellisempinä kuin itsestäänselvät taistelijat. Hayato, June ja Bilstein käyvät kyllä päinsä, mutta muut ovat vain omituisia.

Verrattuna *Soul Caliburiin*, *Plasma Sword* on pelillisesti amatöörituote. Se tuntuu selvästi huolimattomasti tehdyltä ja myös kontrolli on saanut kärsiä. Pelin perusrakenne on selvästikin haettu *Street Fighter*-sarjasta ja kombinaatiosuosituksia on runsaasti. Pelissä on myös erikoishyökkäyksiä, mutta lukumäärästään huolimatta ne eivät vaikuta läheskään yhtä paljon kuin vastaava toiminta *Marvel vs Capcom*issa. Mutta silti voit odottaa paljon saartamisia ja nopeita yhdistelmävastaiskuja.

Capcom on epäonnistunut *Plasma Swordissa* totaalisesti myös visuaalisella tasolla. Ainoa, minkä voi ajatella tekevän edes pienen vaikutuksen pelaajaan, ovat valoefektit, jotka eivät loisteestaan huolimatta ole kuitenkaan lähelläkään *Namcon Soul Caliburia*. Kaksiulotteiset taustat ovat huonompia kuin pelin edeltäjässä, jossa suuri osa skenaarioista oli todella kauniita. Capcom on epäonnistunut pahasti luodessaan tarpeellista tunnelmaa. Henkilöhahmojen yksityiskohtien runsaus on toivoton ja yleensä ne näyttävätkin ihan legopalikoilta, joita on käsitelty ykkösluokan hiekkapaperilla.

On todella tylsää pelata *Plasma Swordin* kaltaista peliä, joka vieläpä tulee niinkin hyvämaineisesta pelitalosta kuin Capcom. Useimmat mätkintäpelien ystävät tulevat nopeasti havaitsemaan *Plasma Swordin* puutteet - etupäässä sen, että peli on niin läpinäkyvä. Yhtä läpinäkyvä kuin lasilevy. Se on merkki siitä, ettei Capcom ole edes viitsinyt peittää pelin puutteita.

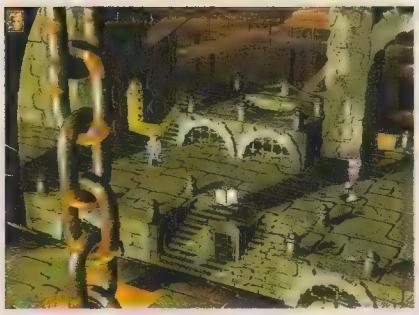
PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **MÄTKINTÄ** JULKAISIJA **VIRGIN** VALMISTAJA **CAPCOM** JAKELU **BONNIER** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

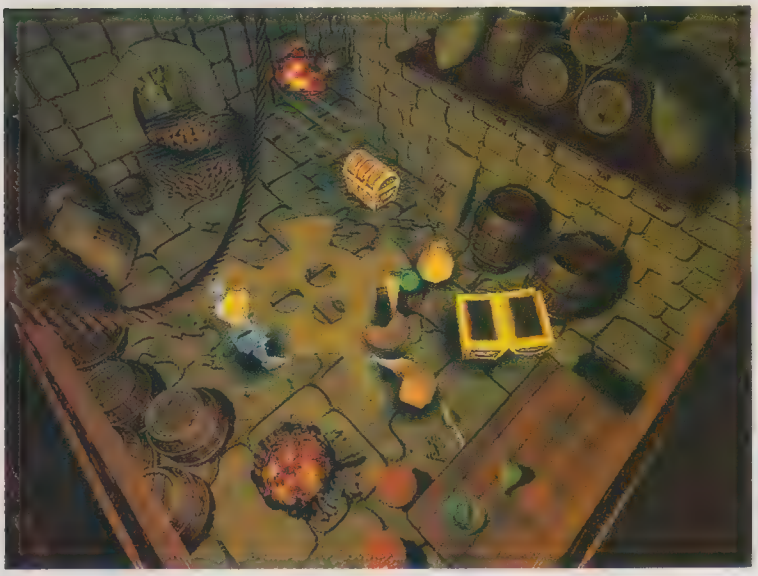
GRAFIIKKA	Harmaa ja tylsä. Huono hahmojen muotoilu.	4
ÄÄNET	Ei mitään mukaansa tempaisevaa, päinvastoin. .	4
KONTROLLI	Ei lainkaan niin täydellinen kuin Street Fighter Alpha 3:sso.	5
HAASTE	Ilman Capcomin lupaamia laatutakeita peli kärsii.	3
YHTEENSÄ	Yksi Capcomin historian huonoimmista mätkintäpeleistä.	4

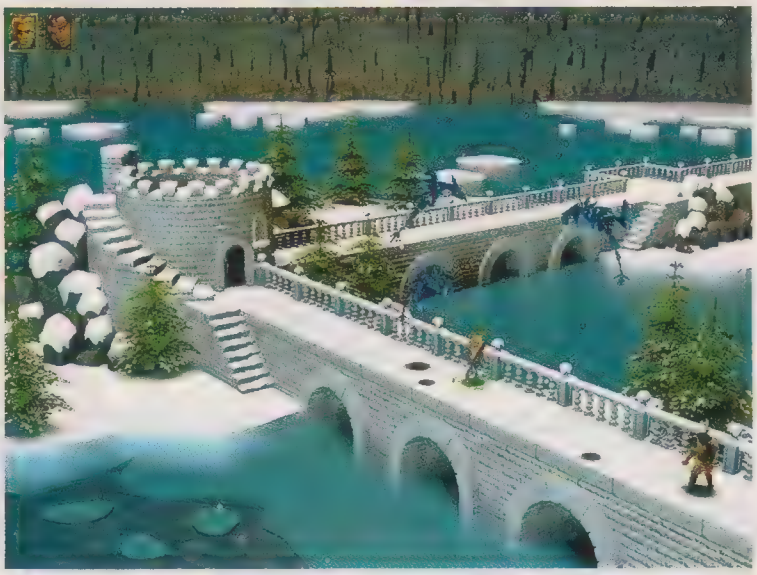
RPG

TEKSTI : TOPI

Periaatteessa kaikki hyvät roolipelit ovat tulleet Japanista. Sen jälkeen kun Square teki voittokulkunsa USAn ja Euroopan läpi, on yhä useampi länsimainen pelinvalmistaja avannut silmänsä genrelle. Jotkut ovat jopa päättäneet tuottaa oman osuutensa.

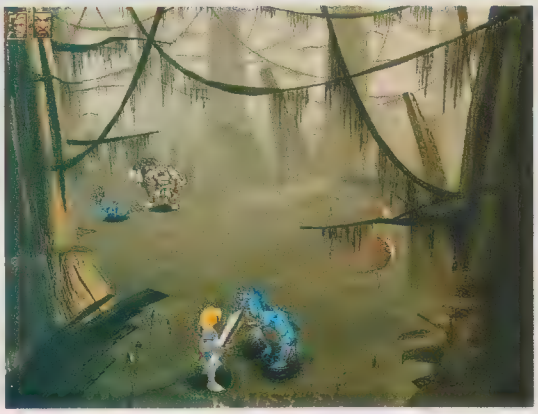






SILVER

INFOGRAMES ■ DREAMCAST



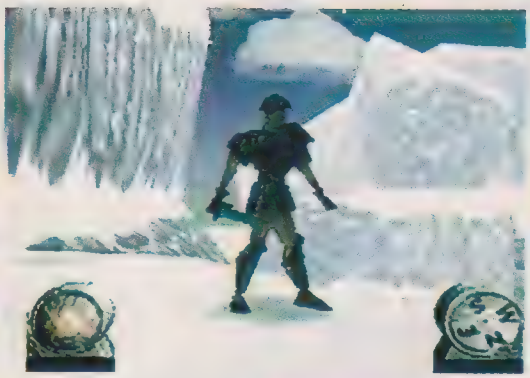
Sen tyyppiset roolipelit, joista useimmin puhutaan konsolimaailmassa, ovat kotoisin Japanista. Enix aloitti kaiken vuonna 1986 tuottamalla *Dragon Questin* NESille ja sen sarjan myötä heistä tuli yksi maailman suurimmista pelitaloista. 1990-luvun toisella puoliskolla Square siirtyi johtoon tässä roolissa ja on saanut genren kasvamaan entisestään. Square on myös yhdessä Sonyn kanssa onnistunut tekemään japanilaisesta RPG-konseptista lähes yhtä suuren Japanin ulkopuolella. Ja yhtäkkiä länsimaiset pelinvalmistajat, jotka eivät koskaan aikaisemmin edes ajatelleet tuottavansa muuta kuin auto- ja räiskintäpelejä, ovat alkaneet omistautua aivan uudelle genrelle.

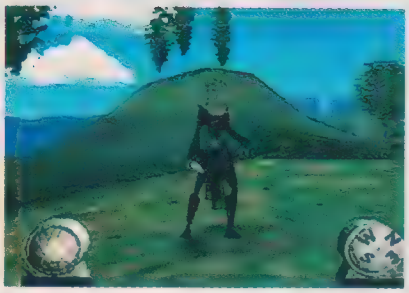
Pari vuotta sitten alettiin *Silveriä* kehua ensimmäiseksi japanilaiseksi roolipeliksi, joka oli valmistettu Japanin ulkopuolella. Sitä kuvailtiin jopa länsimaailman vastauksena Final Fantasylle, sillä toisin kuin useimmat muut eurooppalaiset pelitalot, Infogramesin brittiläinen valmistusstudio otti lähes kokonaan vaikutteita Squaren klassisista saduista. *Silverin* PC-versio tuli myyntiin viime vuonna, ja nyt on tullut aika Dreamcast-käännökselle. Tosiasiassa peli toimii paremmin tällä formaatilla, koska se on monella tapaa konsolityyppinen RPG.

Aivan kuten viimeisimmissä *Final Fantasy*-seikkailuissa, on polygonimaiset hahmot asetettu maailmaan, joka on täynnä tuotettuja taustoja. Erona useimpiin konsoliroolipeleihin nähden on, että pelaaja ohjailee päähenkilöitä klikkaamalla sitä puolta ruudusta, johon hän haluaa näiden menevän - lähes samalla tavoin kuin Sierran klassisessa *Quest*-pelissä - sen sijaan, että ohjaisi ne sinne käsikontrollilla. On kuitenkin erittäin mahdollista, että Infogrames muuttaa tätä piirrettä kääntäessään peliä Dreamcastille sovittaakseen *Silverin* pelaajien mukaan, jotka toivottavasti tulevat ostamaan sen. Dreamcast versio tulee Suomessa myyntiin 30. kesäkuuta. Ajateltaessa Squaren laimeaa mielenkiintoa konsolia kohtaan, on syytä alkaa ikävöidä.

Uutisia

Square ei ole vielä jakanut meille kovinkaan montaa yksityikohtaa liittyen *Final Fantasy IX:en*, mutta nyt he ovat ainakin ilmoittaneet pelin tulevan myyntiin Japanissa 19. kesäkuuta PlayStationille. Eurooppaan pelin lasketaan tulevan ennen joulua. ■ **Melkein vuoden ajan on tiedetty Capcomin suunnittelevan roolipelisarjaa Dreamcastille. Tokyo Game Showssa huhtikuussa sarjasta tulee virallinen. Suunnitelmana on tuoda myyntiin uusi osa joka toinen kuukausi, ja että jokainen peli olisi uusi kappale pitkää tarinaa.** ■ Neo Geo Pocket Color ei näytä saavan mitenkään laajaa jakelua Suomessa, mutta konsolin maahantuojat voivat nyt iloita siitä, että uudet pelit koneelle ovat tuotannon alla. *Evolution Pocket* on yksinkertaistettu versio Dreamcast-pelistä, jonka Ubi Soft tuo markkinoille Suomessa näinä päivinä, ja lienee perinteisempi ja siten toivottavasti myös parempi RPG kuin esipainoksensa. Vielä kiinnostavampi on *Ogre Battle Gaiden*, joka perustuu Squaren suvereenin *Final Fantasy Tacticsin* edeltäjään. ■ **Menestyksekkään *Lunar: Silver Star Story Completen* jälkeen tuo Working Designs myyntiin USA-ssa myös PlayStation-version *Lunar 2: Eternal Bluen*. Tavalliseen tapaan pakkauksesta tulee jotakin tavallista enemmän: viisi CD:tä, joista kolme on itse peliä ja viimeiset kaksi sisältävät musiikkia ja filminpätkiä pelinvalmistuksesta. Kahdeksan tunnin mittainen pelattava demo *Lunar 2: Eternal Blue* seurasi *Vanguard Banditsia*, jonka Working Designs lanseerasi maaliskuun lopulla.**



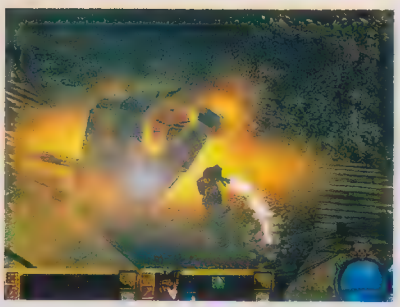


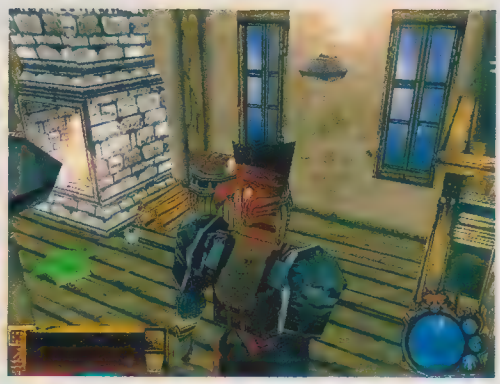
AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE

H2O ■ NINTENDO 64

Nintendo 64:n omistajia on tuskin hemmoteltu piloille hyvillä roolipeleillä.Kaikella kunnioituksella *Legend of Zelda: Ocarins of Timea* ja tulevaa *Ogre Battle 64:ää* kohtaan, mutta perinteisempi RPG ilahduttaisi kyllä kaikkia niitä, jotka kymmenen vuotta sitten olivat tottuneet Squaren ja Enixin mestariteoksiin Nintendo-konsoleillaan. Ja juuri kun kaikki olivat luopumassa lopullisesti toivosta, toi H2O julki *Aidyn Chronicles: The First Magen.*

Siirtyminen RPG:lle yrityksen tunnetuimmasta nimekkeestä *Tetrispherestä* voi tuntua pitkältä, mutta H2O tulee satsaamaan paljon pulmapiirteisiin myös uudessa pelissään, vaikkakin hiukan toisessa muodossa. Näiden ongelmanratkaisujen lisäksi tulee *Aidyn Chronicles: The First Mage* tarjoamaan kymmenen pelattavaa hahmoa valtavissa 3D-ympäristöissä ja taistelusysteemin, joka yhdistää reaaliaikatoiminnan perinteisesti kommando-ohjattaviin taisteluihin. Tähän asti kaikki kuulostaa lupaavalta. Kuitenkin H2O:n täytyy muutaman kuukauden sisällä todistaa pystyvänsä muotoilemaan nuo helposti käytettävät ja samalla myös kiinnostavat henkilöhahmot, sekä vangitsemaan sen taianomaisen tunteen, mikä löytyy kaikista klassisista RPG:istä. Voimme joka tapauksessa pitää peukkuja.





LEGEND OF THE BLADE MASTERS

RIPCORD ■ DREAMCAST

Oikeastaan kaikki Dreamcast-omistajat odottelevat vain Sonic Teamin RPG-debyyttiä, *Phantasy Star Onlinea,* mutta sitä odoteltaessa täytyy kuitenkin ehkä vain tyytyä siihen, että genrestä ylipäätänsä löytää jotain pelattavaa. Ainakin monet pelinvalmistajat näyttävät toivovan Dreamcast-omistajien ajattelevan niin. Tuomalla peli uudelle konsolille genressä, jota ei hallitse vielä mikään eeppinen nimeke, voi todellakin myydä melko hyvin. Jos esim. *Legend of the Blade Masters* olisi tehty PlayStationille, se olisi varmasti jäänyt Squaren kaikkien mestariteoksien varjoon. Jos se olisi parin vuoden kuluttua tullut Dreamcastille, sitä olisi verrattu *Grandia II:en* tai *Eternal Arcadiaan.* Mutta nyt se tulee myyntiin tilanteessa, jolloin roolipeli yhdelle uuden sukupolven konsolille kuulostaa edelleen jotenkin uskomattoman jännittävältä. Ja sillä tavoin selviytyvät julkaisija Ripcord ja valmistaja Ronin melkein mistä tahansa.

Tietenkään ei saisi lähteä siitä että jokin peli on huono, mutta *Legend of the Blade Mastersin* esikatselijoiden perusteella peli ei tunnu tarjoavan mitään täysin uniikkia. Tavanomainen kertomus 17-vuotiaasta pojasta, jonka vanhemmat kuolivat villieläimen hyökättyä heidän kotikaupunkiinsa kaksi vuotta sitten. Loitsitun miekan avulla 17-vuotias orpo lähtee etsimään kostoa ja niin alkaa melko keskinkertainen seikkailu, jonka lasketaan tulevan myyntiin parin kuukauden sisällä.

VINKIT

superpower@egmont-kustannus.fi

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

SUPER POWER / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB, PL 317, 33101 TAMPERE

CRAZY TAXI

DREAMCAST

Hullu pyörä
Tämä on hauska huijaus *Crazy Taxissa*. Sen avulla voit auton sijasta ajaa ympäriinsä kolmipyöräisellä polkupyörällä, jossa on peräkärry.

Muutos ei ole vain kosmeettinen; pyörässä on todella hyvä kiihtyvyys ja jarrut, ja se tuntuu selvästikin letkeämmältä ajaa kuin kömpelöt autot. Kokeile itse, niin näet, että tulet vielä kyömään oman henkilökohtaisen ennätyksesi!

Paina R- ja L-näppäimiä samanaikaisesti viisi kertaa peräkkäin ruudulla, jossa valitaan taksikuski. Valitse sitten joku kuljettajista niin kuulet kellon äänen. Pelin alkaessa sinulla on auton sijasta pyörä.

TOY STORY 2

NINTENDO 64

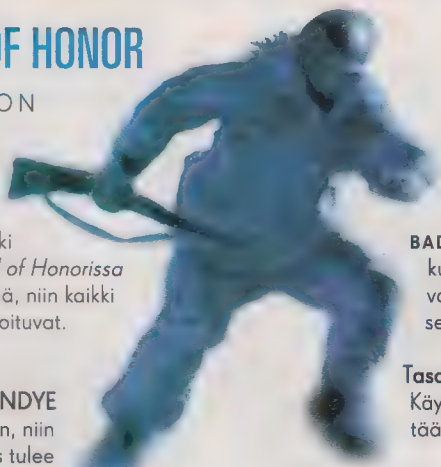
Valitse level
Otsikkoruudulla (missä lukee "Buzz Lightyear to the Rescue") sinun pitää käännellä analogista sauvaa seuraavanlaisesti: **YLÖS, YLÖS, YLÖS, YLÖS, ALAS, ALAS, YLÖS, YLÖS, ALAS, ALAS, ALAS.**
Tehtyäsi oikein kuulet äänen, joka vahvistaa, että huijaus on aktivoitunut.

Päihitä RC
Neighbourhood-tasolla pitää sinun taistella RC:tä vastaan. Voitat helposti, jos teet näin: valitse rata tavalliseen tapaan. Kun näet RC:n takanasi, suorita silloin pyörimishyökkäyksesi (Alas + C). Silloin RC jää hetkeksi ylös, jolloin voit vetäytyä. Toista niin usein kuin haluat.

Päihitä robotti vintillä
Andyn vintillä on robotti, joka sinun pitää päihittää. Laserisi ei kuitenkaan näytä purevan häneen, joten sinun pitää olla hieman ovela. Sinun täytyy saada hänet jahtaamaan itseäsi, kunnes hän pysähtyy. Käytä silloin pyörimishyökkäystäsi häneen, jolloin hän lähtee taas jahtaamaan sinua. Toista tämä kunnes olet rikkonut robotin.

MEDAL OF HONOR

PLAYSTATION



Aktivoi kaikki huijaukset (vaikea)
Jos selvität kaikki tehtävät *Medal of Honorissa* kolmella tähdellä, niin kaikki huijaukset aktivoituvat.

Captain Dye
Kirjoita **CAPTAINDYE** salasanaruutuun, niin hahmosi terveys tulee säilymään muuttumattomana tehtävästä toiseen. Toisin sanoen pelistä tulee vaikeampi, mutta myös realistisempi.

Kaikki puhuvat englantia
Saadaksesi kaikki, myös saksalaiset sotilaat, puhumaan englantia, kirjoita salasanaruutuun **SPRECHEN.**

Kulissien takana
Saadaksesi esiin "kulissien takana"-materiaalin pelin kaikista tasoista, kirjoita salasanaruutuun seuraavat koodit:

Level 1:	**INVASION**
Level 2:	**BIGGRETA**
Level 3:	**DASBOOT**
Level 4:	**STUKA**
Level 5:	**KOMET**
Level 6 och 7:	**TWOSIXTWO**
Level 8:	**VICTORY DAY**

Rajattomasti ammuksia
Saadaksesi rajattoman määrän ammuksia, kirjoita salasanaruutuun **BADCOPSHOW.** Huomaa kuitenkin, että tämä toimii vain tasolla, jonka olet jo selvittänyt.

Tasokoodit
Käytä seuraavia koodeja selvittääksesi eri tasot:

Tehtävä	Salasana
1	**RETTUNG**
2	**ZERSIOREN**
3	**BOOTSINKT**
4	**SENFGAS**
5	**SCHWERES**
6	**SICHERUNG**
7	**EINSICKERN**
8	**GESAMTHEIT**

Valmistajien kuvat
Kirjoita salasana **DWIGALLERY** nähdäksesi pelinvalmistajien kuvia.

Nopea tulitus
Kirjoita salasana **ICOSIDODEC** nelinkertaistaaksesi aseesi tulitusnopeuden.

Wireframe-tila
Kirjoita salasana **TRACERON** pelataksesi Wireframessa.

THRASHER: SKATE & DESTROY

PLAYSTATION

Pisteet X 3
Jos teet tempun paetessasi poliisia, ryöstäjää tai K-9:ä, pisteesi kolminkertaistuvat. Mutta huolehdi, ettet epäonnistu kyseisessä tempussa, sillä siinä tapauksessa jäät kiinni!

Hanki mehiläisasu
Valitse Roach ilman hattua ja kirjoita nimeksi **BEESUITGUY.** Nyt saat ajettavaksesi selvästi hupaisan velikullan, jolla on karut arvot. Kokeile tehdä ollieita ja 540:ä!

Vapauta kaikki radat
Saadaksesi mahdollisuuden kaikkiin ratoihin, näppäile seuraavasti: **NELIÖ, KOLMIO, L1, R2, O, X, KOLMIO, OIKEA, OIKEA.**

BATTLETANX

NINTENDO 64

Teleportit
Useamman pelaajan radalla Area 51 on UFO. Ampuessasi sitä näkyy voimakas valo. Jos taas ammut toista UFOa, joka on keskellä rataa korkeimmalla, niin silloin tapahtuu teleporttitoiminto niiden kahden paikan välillä.

Paremmat aseet
Pelatessasi useamman pelaajan tasolla, voit saada parempia aseita. Sinun pitää ensin kerätä yhteen 15 saman tyyppistä asetta ja painaa sitten A:ta ja B:tä samaan aikaan. Silloin tulet ampumaan kyseisen aseen voimakkaammalla versiolla. Tämä huijaus ei päde kuitenkaan kranaatteihin.

Sekalaiset huijauskoodit
Nämä koodit kirjoitetaan valikkoon, kun "input code" on valittu.

Huijaus	Koodi
Kaikki aseet	PLVRZM
Haavoittumaton	MSTSRVV
Näkymätön	CRSTLCLR
Rupikonnien hyökkäys?	FRGZ
Psykedeelinen näkymä	HVRL
Story mode	CDPLT
Sammakot korvaavat Queen Lordsin?	TDZ
Rajattomasti ammuksia	LTSFBLLTS
Rajattomasti elämiä	LVFRVR

Tasokoodit
Päästäksesi tietylle tasolle, pitää sinun kirjoittaa seuraavat koodit options-ruutuun "input code":n alle:

Level 1:	Ground Zero	FRHBMCTNTK
Level 2:	The Tunnel	LHTSPMFRGS
Level 3:	Times Square	NGLFFPTTFP
Level 4:	Stranglehold Bridge	SHPPNRVWGB
Level 5:	Bonus Level	MRFFCRTKP
Level 6:	Heartland	LPGCVBBJCF
Level 7:	Lake Shore Drive	GLWHJCRNLK
Level 8:	State Street	KMKJTMHRNS
Level 9:	Bonus Level	FLWWFCWNRK
Level 10:	Armageddon Highway	WSMBCPVRWS
Level 11:	Area 51	CGJWVRGLNM
Level 12:	Fremont Street	KVVLHFHWTB
Level 13:	Bonus Level	FCLPJRWTMP
Level 14:	Crimson Gate	TMFNJMKJGF
Level 15:	Warf	PPJLJHRCVV
Level 16:	Bonus Level	LNKNSWKGTH
Level 17:	Q-Zone	WMNRSMRTR

Aseta Gun Buddy seinän taakse
Aloita peli ja valitse Gun Buddy. Peruuta tuhoutumatonta seinää vasten ja yrittää asettaa Gun Buddysi. Jos se ei toimi, niin kokeile peruuttaa vielä vähän ja yritä uudelleen. Jos nyt onnistut, voit ajaa eteenpäin ja kääntyä. Tulet nyt näkemään Gun Buddysi kaksi piippua. Vihollisen tullessa Gun Buddy ampuu sitä kohti, mutta koska se on tuhoutumattoman seinän takana, vihollinen ei voi vahingoittaa sitä.

Itsemurha
Räjäyttääksesi oman tankkisi paina kaikkia neljää C-näppäintä. Tämä voi olla fiksua, kun pelaat deathmatchia ja haluat uuden tankin.

ZOMBIE REVENGE

DREAMCAST

Vaihtoehtoinen asu
Merkitse hahmo, pidä START alhaalla ja paina B, X ja Y.

Vaihda veren väriä
Aktivoidaksesi tämän hienouden täytyy sinun ensin selvittää peli arcademuodossa. Kun sitten menet options-ruutuun, siellä on nyt uusi valinnan mahdollisuus, "blood colors".

Asetemppu ensimmäisellä pomolla
Pidä hyökkäysnäppäin (Y) alhaalla kun olet lähellä ensimmäistä pomoa heittääksesi hänet. Paina sitten Y- tai B-näppäintä monta kertaa peräkkäin vetääksesi rautaputken hänen ruumiistaan. Huomaa, että tämä on tehtävä ennen pomon päihittämistä, koska sen ruumis katoaa kerralla, kun hän on hävinnyt.

COOL BOARDERS 4

PLAYSTATION

18000 helppoa pistettä
Tämä pisteenkeräys edellyttää, että sinulla on mahdollisuus Japan-rataan. Jos sinulla on se, voit mennä Big Air-rataan. Siellä on keskellä pieni ramppi juuri ennen kolmea siltaa. Ramppi ei ehkä näytä kovin vaikuttavalta, mutta onnistuessasi tekemään siinä täydellisen hypyn, voit ehtiä tekemään kolme etuperinvolttia, mistä saa 18000 pistettä!

Vapauta kaikki radat, hahmot ja laudat
Valitse one player mode ja kirjoita nimeksesi **ICHEAT.** Kirjoitettuasi nimen oikein kuulet äänen, joka vahvistaa huijauksen toimivan. Tämä huijaus antaa sinulle myös enemmän pisteitä jakamiseen omille laudoillesi.

Vapauta kaikki erikoisradat
Valitse one player mode ja kirjoita nimeksesi **IMSPECIAL.** Kirjoitettuasi sen oikein kuulet äänen, joka vahvistaa, että huijaus on aktivoitu.

Vapauta ylimääräinen vuori
Valitse kisa ja kirjoita nimeksesi **NEWHILL.** Nyt sinulla on mahdollisuus uuteen vuoreen.

JAPAN

1. (-) Sega GT: Homologation Special [DC]
2. (-) Gallop Racer 2000 [PS]
3. (-) Mobile Suit Gundam: Giren's Ambition [PS]
4. (-) Vagrant Story [PS]
5. (4) Pokémon Silver [GBC]
6. (6) Pokémon Gold [GBC]
7. (-) Resident Evil: Code Veronica [DC]
8. (7) Donkey Kong: Dinky Kong & Dixie Kong [GBC]
9. (-) Donkey Kong 64 [N64]
10. (-) Dance Dance Revolution: 2nd Remix DC Edition [DC]

Lista perustuu myyntiin Japanissa.

Kärki LISTAT

LUKIJAN LISTA

VIISI PARASTA

1. Metal Gear Solid (PS)
2. Resident Evil 3: Nemesis (PS)
3. Medal of Honor (PS)
4. Legacy of Kain: Soul Reaver (PS)
5. Quake 2 (PS)

VIISI TOIVETTA

1. Ridge Racer V (PS2)
2. Time Adventure (PS2)
3. Syphon Filter 2 (PS)
4. Rollcage Stage 2 (PS)
5. Unreal (PS)

Voittaneen listan lähetti Miika Laurila Multiasta.

USA

1. (2) Pokémon Yellow [GB]
2. (4) Gran Turismo 2 [PS]
3. (7) Tony Hawk's Skateboarding [PS]
4. (5) Pokémon Blue [GB]
5. (1) Donkey Kong 64 [N64]
6. (3) Pokémon Red [GB]
7. (-) Spyro the Dragon [PS]
8. (-) Gran Turismo [PS]
9. (8) Pokémon Pinball [GB]
10. (-) Crash Bandicoot 3: Warped [PS]

Lista perustuu myyntiin USA:ssa.

INTERNET

1. (1) Soul Calibur [DC]
2. (6) Gran Turismo 2 [PS]
3. (5) Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
4. (2) Final Fantasy VIII [PS]
5. (-) Donkey Kong 64 [N64]
6. (8) Sonic Adventure [DC]
7. (-) Crazy Taxi [DC]
8. (4) Grandia [PS]
9. (-) Resident Evil 3: Nemesis [PS]
10. (3) Final Fantasy Anthology [PS]

© World Charts

SUPER POWER TOP 20

POKÉMON [GB]	1.	(3)
FINAL FANTASY VIII [PS]	2.	(1)
GRAN TURISMO 2 [PS]	3.	(2)
DONKEY KONG 64 [N64]	4.	(4)
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS [PS]	5.	(–)
LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME [N64]	6.	(6)
METAL GEAR SOLID [PS]	7.	(7)
CRAZY TAXI [DC]	8.	(–)
SOUL CALIBUR [DC]	9.	(5)
SONIC ADVENTURE [DC]	10.	(8)
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 [PS]	11.	(–)
DINO CRISIS [PS]	12.	(10)
NHL 2000 [PS]	13.	(9)
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE [N64]	14.	(12)
SUPER SMASH BROS [N64]	15.	(11)
SEGA RALLY 2 [DC]	16.	(15)
FINAL FANTASY VII [PS]	17.	(20)
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION [PS]	18.	(13)
TUROK: RAGE WARS [N64]	19.	(14)
VIRTUA FIGHTER 3TB [DC]	20.	(18)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN

TOIVELISTA

PERFECT DARK [N64]	1.	(1)
POKÉMON GOLD & SILVER [GBC]	2.	(3)
LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK [N64]	3.	(2)
FINAL FANTASY IX [PS]	4.	(5)
SHENMUE [DC]	5.	(4)
RIDGE RACER V [PS2]	6.	(9)
TEKKEN TAG TOURNAMENT [PS2]	7.	(6)
FINAL FANTASY X [PS2]	8.	(11)
THE LEGEND OF DRAGOON [PS]	9.	(7)
GRAN TURISMO 2000 [PS2]	10.	(8)
BANJO-TOOIE [N64]	11.	(17)
RESIDENT EVIL ZERO [N64]	12.	(13)
RESIDENT EVIL: CODE VERCONICA [DC]	13.	(16)
SEGA GT: HOMOLOGATION SPECIAL [DC]	14.	(18)
CHRONO CROSS [PS]	15.	(12)
TUROK 3: THE SHADOW OF OBLIVION [N64]	16.	(–)
METAL GEAR: GHOST BABEL [GBC]	17.	(15)
LEGEND OF MANA [PS]	18.	(14)
SPACE CHANNEL 5 [DC]	19.	(–)
POKÉMON SNAP [N64]	20.	(19)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.

Haluatko olla vaikuttamassa kärkilistoihin? Kirjoita postikortille **5** mielestäsi tämän hetken parasta konsolipeliä ja **5** pelin toivelistasi. Lähetä kortti seuraavaan osoitteeseen:

SUPER POWER, LISTAT, PL 317, 33101 TAMPERE.

KIRJEISSÄ LÄHETETTYJÄ LISTOJA EI LASKETA MUKAAN.

OLEN LUKIJA – OLEN PUHUNUT!

Lukijat ovat jälleen lausuneet mielipiteensä Super Powerista syvällä rintaäänellä. Maaliskuun numerossa julistettu lukijakysely keräsi kaikkien kyselyjemme tavoin erittäin runsaasti palautetta. Toimituksemme postilokero suorastaan pullisteli tuhansista palautelappusista pitkin viikkoja. Runsaasta palautteesta on onneksi helppoa lähteä tekemään johtopäätöksiä...

Johtopäätöksiä tehtiinkin runsaasti lukijoiden antaman palautteen perusteella. Esitimme kysymyksiä muun muassa maaliskuun lehden sisällöstä ja uuden arvostelujärjestelmän toimivuudesta. Lehden sisällön suhteen palaute oli suorastaan tyrmäävää. Yli 95 % vastanneista piti maaliskuun lehteä erinomaisena, ja henkilökohtaisen palautteen osiooon kirjoitetut kommentit täydensivät tätä kuvaa vielä entisestäänkin.

Uusi arvostelusysteemimme jakoikin sitten lukijakunnan mietteitä hieman enemmän - mielipiteitä löytyi sekä puolesta että vastaan, mutta kaiken kaikkiaan meillä oli syytä tyytyväisyyteen. Noin 85 % vastanneista koki muutoksen joko erinomaiseksi tai ainakin positiiviseksi asiaksi.

Eräs lukijatutkimuksen osioista koski oheistuotteita. Ehdotuksia sateli laidasta laitaan: toimitukselle ehdotettiin kaikkea konsolipelien kirjoon liittyvää alkaen tarroista päättyen signeerattuihin Super Power -vaatteisiin. Palaute oli paikoin niin mielikuvituksellista, ettei vastaavaan olisi ehkä kyetty edes ankaralla aivoriihellä. Vai mitä sanotte toimituksen henkilöitä kuvaavista fanikorteista? Olemme todella otettuja tästä suosionosoituksesta, mutta se tuskin johtaa toimenpiteisiin...

Oheistuotteista kysytyimpiä olivat odotetusti julisteet ja demo-CD:t. Julisteet kuuluvat lähiaikoina lehtemme linjaan, mutta demo-CD:t muodostavat pienoisen vastakohdan lehtemme linjan kanssa. Demo-CD kun sisältäisi vain yhden konsolin pelejä, eikä se mielestämme istu moitteettomasti monikonsolilehden toimintaan. Ehdotus saattaa silti olla elinkelpoinen - joka kuukaudella saattaisi kenties olla oma konsolinsa? Luottakaa meihin, me pidämme mietintämyssyn raksuttamassa...

Yllättävää oli vanhan kunnon Pilakonsolin saama uskollinen kannatus. Moinen huumoripläjäys on selvästikin runnellut lukijoidemme psyykeä koska he tahtovat lisää vastaavaa materiaalia verkkokalvoilleen... Tämäkin asia pidetään mietinnässä!

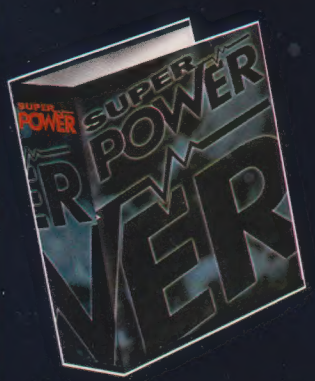
Lukijatutkimuksen houkutteleva ydin oli Game Boy Colorin ja joko Pokémon Redin tai Pokémon Bluen arvonta. Onnetar oli suosiollinen yhdelle - tuo onnenmyyrä oli **Rasmus Nieminen** Tampereelta! Rasmukselle lähtee siis GBC sekä Pokémon Blue. Onnea voittajalle!

Toimitus esittää kiitoksensa lukijoillemme - palautteenne oli erinomaista! Olemme iloisia siitä, että olemme arvoisianne...

Tilaa NYT!

SUPER POWERIN

upea lehtikansio!



vain **39,-**

(+ postikulut 29 markkaa)

TILAUKSET POSTIKORTILLA
Super Power kansiotilaukset /
Egmont kustannus Oy
PL 317, 33101 Tampere
SÄHKÖPOSTILLA
erika.haapanen@egmont-kustannus.fi

Kysymyksiä & Vastauksia

Heitä paha kysymys Super Powerin peliasiantuntijoille: Super Power / Lukijakysymykset, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere, tai superpower@egmont-kustannus.fi

Heippa!

1. Luin, ettei PlayStation2 tule olemaan täysin taaksepäin yhteensopiva. Mahtaisitteko tietää, tulevatko *Final Fantasy VII, VIII* ja *Anthology* olemaan pelattavissa tulevalla konsolilla? 2. Mitenkäs tulee olemaan *FF IX:n* laita? Täytyykö minun hankkia tavallinen PlayStation pystyäkseni pelaamaan sitä? 3. Onko teillä luetteloa peleistä, jotka julkaistaan samaan aikaan Pleikkari2:n kanssa? Olisin valtavan kiitollinen, jos sellaisen saisin.

ZORRODOG

Heippa!

1. PlayStation2 ei ole täysin taaksepäin yhteensopiva, mutta periaatteessa jokaikisen hyvän Pleikkari-pelin pitäisi pyöriä siinäkin ilman ongelmia. Ja Sonyn mukaan joka tapauksessa kaikki Euroopassa ja USA:ssa virallisesti julkaistut Pleikkari-pelit toimivat uudessakin konsolissa, mikä koskee siis myös mainitsemiasi *Final Fantasyn* osia.

2. Kuten sanottu, turha huolestua. Jos Sony jonkin pelin haluaa toimivan myös PlayStation2:lla, niin varmasti ensimmäisenä juuri *FF IX:n*. 3. Sellaista luetteloa ei ole vielä saatavilla Euroopan julkaisuista. Japanissa julkaistiin kymmenisen nimikettä, joista *Ridge Racer V, Street Fighter EX3, Kessen, Eternal Ring* ja *Drum Mania* olivat suosituimmat.

SP

Päiviä!

1. Millainen on uuden *Legend of Zelda*-trilogian julkaisusuunnitelma Game Boy Colorille? Milloin eri osat tulevat? 2. Tuleeko *Virtua Fighter 4* Dreamcastille? 3. Milloin Nintendo aikoo julkaista *Pokémonin* hopea- ja kultaversiot Suomessa? 4. Tuleeko millekään konsolille *Star Wars* -RPG:tä.

TT

Päiviä TT!

1. Ensimmäinen osa tulee USA:ssa loppukesästä nimellä *The Tale of Power.* Sitten julkaistaan *The Tale of Wisdom* ja *The Tale of Courage* suurinpiirtein kuuden viikon väliajoin. Euroopan ei pitäisi tulla kaukana jälkijunassa. 2. Kolikkopeli tuntuu olevan tulossa ja sen jälkeen olisi aika merkillistä, ellei Sega kääntäisi sitä Dreamcastillekin. 3. Jos julkaisut jatkuvat samaa tahtia kuin aiemminkin, nämä eivät tule ennen ensi vuotta. Mutta tämän vuoden joulumarkkinat tuntuisivat todennäköisemmältä ajankohdalta. 4. Ikävä kyllä tältä rintamalta ei ole mitään hyviä uutisia kerrottavana.

SP

Moi SuperPower!

1. Milloin *Harvest Moon 64* julkaistaan? Se tuntuu olevan myynnissä Japanissa ja USA:ssa, mutta täällä ei ole näkynyt. 2. Tullaanko N64:lle julkaisemaan joku kelvollinen sivuttain rullaava tasoloikkapeli lähitulevaisuudessa? 3. Paljonko 64DD suurin piirtein maksaisi, jos se julkaistaisiin Suomessa? 4. Onko *Donkey Kong 64* hyvä valinta, ellei pidä kolmiulotteisista tasoloikkapeleistä? Inhosin sekä *Super Mario 64:ää* että *Rayman 2:ta.*

VM

Moi!

1. Se on ollut jo kauan tuloillaan. Viimeisin ympäripyöreä tieto on, että se tulee myöhemmin tänä vuonna.

2. Ei. Ja vaikuttaa valitettavasti hieman siltä, että koko lajityyppi on kuolemassa pois.

3. Nythän me jo tiedämme, ettei se ikinä tule täällä julkaisuun, joten turha pohtia moista teoreettista kysymystä.

4. Jollet tykännyt *Super Mario 64:stä* etkä *Rayman 2:sta*, tuskin tykkäät *Donkey Kong 64:stäkään.*

SP

Hei!

1. Milloin *Shenmuen* eka osa julkaistaan Suomessa ja paljonko se tulee maksamaan? 2.Miten Ryo Hazukia ohjataan? Eikö häntä pysty ohjaamaan itsenäisesti? 3. Pystyykö pelissä ostamaan ruokaa, pelejä yms.? 4. Mitä pelin hahmo voi tehdä työkseen pelissä? 5. Kuka on Shenmue?

ROOPE

Moi Roope!

1.Päivämäärää tai hintaa ei ole vielä määrätty, mutta Sega on useissa yhteyksissä luvannut englanninkielisen version tulevan julki ennen vuoden loppua. 2. Häntä ohjaillaan eri tavoin riippuen siitä mitä pelissä tapahtuu. Ryon tutkiessa kaupunkeja ja taloja häntä ohjaillaan kuin mitä tahansa hahmoa. 3. Pelaaja voi ostaa kaikkea mitä kaupoista ja automaateista löytyy. Ja kaikenlaista todella löytyy. 4. Kolmannella levyllä Ryo saa töitä trukkikuskina. Hänen on mentävä töihin joka aamu ja ajettava koko päivän tienatakseen rahaa ja voidakseen matkustaa Hong Kongiin. 5. Siitä sinun on otettava selvää. Se on yksi pelin suurista kysymyksistä.

SP

Myös tv-pelien sankarien on tehtävä työtä saadakseen rahaa. Tai ainakin Ryo Hazukin *Shenmuessa.*

Hei SP!

1. Mille konsoleille *The World is not Enough* julkaistaan? 2. Milloin *Austin Powers* julkaistaan Dreamcastille? 3. Tuleeko Dreamcastille mitään *Perfect Darkin* tyyppistä peliä? 4. Aikooko Electronic Arts tehdä peliä Dreamcastille vai ei?

MARKKU

Hei Markku!

1. Electronic Arts panostaa eniten PlayStation2-versioihin, mutta yksinkertaisempi käännös tulee myös PlayStationille. Asialla on sama porukka, joka suunnitteli *Tomorrow Never Diesin.* 2. Aikaisintaan syksyllä.

3. Jos *Quake III* lasketaan.

4. He eivät ilmeisesti osaa päättää. He eivät ole julkistaneet tulevia nimikkeitä, mutta huhun mukaan heillä on ainakin pari peliä suunnitteilla.

SP

SEURAAVASSA NUMEROSSA

Ridge Racer V

Vuonna 1994 **Namco** todisti ensimmäisenä **PlayStationin** kelpoisuuden julkaisemalla ***Ridge Racerin.*** Kuusi vuotta myöhemmin yritys julkaisee ***Ridge Racer V:n,*** PlayStation2:n lippulaivan. Testasimme Namcon mestariteosta.

Arvosteluissa mm.
Resident Evil: Code Veronica,
Star Wars: Jedi Power Battles,
Colin McRae Rally 2.0,
Operation Winback,
N-Gen.
ja monia muita.

GAME HOUSE

Nettikaupasta voit ostaa katukauppaa halvemmalla, koko Toukokuun

Tässä esimerkkimme !

Formula 1 99 pleikkariin

99,-

Rayman 2 Dreamcastille

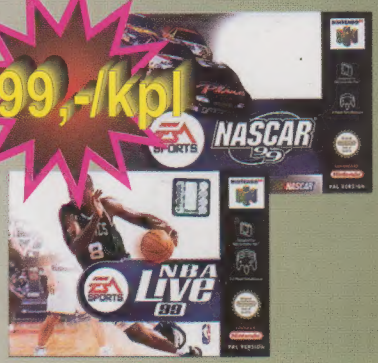
305,10

1 MB tarvike muistikortti pleikkariin

39,60

2 peliä "kuusnepalle"
Nascar 99
NBA Live 99

99,-/kpl



Pleikkarin alkuperäinen Dual Chock ohjain

179,10

Käytä hyödyksesi nettikaupan hintaetu räjähdysmäisesti kasvavasta tavasta ostaa laadukkaita tuotteita.

Warhammer tuotteet -10%

Tampereen liike muuttanut!
uusi osoite
Tuomiokirkonkatu 34
223 1333

GAME HOUSE

Kohta pelaa kaikki !

www.gamehouse.fi